차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1997 6

인기절정

「타마고치 육아북」 전원증정

「FFⅦ」 영문판 화면 최초 공개

코나미의 대작 RPG 「환상수호전2」 등장

N64 카피머신 「닥터 V64」 실체 공개

● 챔프 특급

스퀘어의 「DQⅦ」 한국형 64비트 게임기

게입계 [illegible]문을 추적

챔프점수 선물타기 당첨자 공개

● 집중공략

PS용 「토발 2」

「아런드라」

「페다 2」

SS용 「퀵바디스 2」

N64용 「스타폭스 64」

ARC용 「철권 3」

● 특별부록 타마고치 육아북



TOBAL 2

정가 6,000원

9 771227 717002 06
ISSN 1227-7177

ABC
부수공사기구
한국ABC가입


KKND
BURGER KING 프리콜라 티켓
TOWER RECORDS 10% 할인권
이 들어있습니다.
KRUSH, KILL 'N' DESTROY
KKND 모플을 공짜로!
전략 시뮬레이션 매니어라면 한번쯤 해보고 싶은 모플...
하지만 전화와 모뎀이 있어도 해볼 상대가 없고,
전화요금도 많이 나와 꿈에나 그리던 모플...
그러나 이제 모플을 마음껏 즐길 수 있다.
※ 자세한 사항은 각 PC통신 게임관련 게시판 참조
게임의 특징
최대 6명까지 멀티플레이 지원
(MODEM, LAN, 인터넷등 지원)
아주 미세한 수준의 640×480그래픽 구현
최고의 컴퓨터 AI로 중무장(레드얼럿, 워크래프트능가)
편리하고 직관적인 사용자 인터페이스
다양한 게임진행 동영상 및 스테레오 오디오 사운드 구현
단독미션 30개, 멀티미션맵 10개 지원
시스템 최소 요구사항
Pentium 75
HDD 20MB 이상
2배속 CD-ROM Drive
1MB SVGA 그래픽 카드
16MB RAM
DOS 혹은 WIN95 지원
ANIMEDIA 애니미디어
SAMSUNG
삼성영상사업단


멀티미디어의 삼성전자
사상최강의 레이싱!!
열화와 같은 성원! 재판돌입!!
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
원거리까지도 완벽하게 구현한 다채로운 자연배경에 최신형의
멋진 2가지 차종이 기다린다. 세가 AM연의 [모델 2]를
사용, 개발하여 타 게임보다
멋진 텍스쳐 맵핑을 만끽할 수 있다.
특가보급! 한정판매!
권장소비자가격
₩ 74,000원
?
아케이드 모드는 물론
삼성 새턴 오리지널 요소도
준비되어 있다!!
초급코스/광대한 사막지대를 폭주
중급코스/테크니컬한 설정이 매력
고급코스/중후한 코스가 유저를 부른다
란치아델타 HF인테그랄레
도요타 셀리카 GT FOUR
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1995
■국내영업본부 • C&C 판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) • HE영업팀 TEL:(02)259-2971~7
■삼성 게임기 전문점 • 서울:(주)하이콤795-5765, (주)게임라인701-5489,(주)아랑715-5828,(주)비엔티719-1445,(주)멀티테크703-4658
하이테크게임프라자3272-4928 • 대구:(주)토탈게임 053)781-2788 • 부산:(주)광복 051)246-6565 • 대전:한국게임 042)636-8664
■고객상담실 • 수신자부담전화:080-022-3000 • 직통:(02)541-3000
■구입처:삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센타
■전문취급점:(주)월드베스트 02)715-3393
Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자



삼성 홈 게임기
멀티미디어의 삼성전자
절찬판매중!!
수퍼 알라딘보이 최고 액션 게임 소닉이
3차원으로 돌아왔다.
소닉 3D 블러스트가 펼치는 환상의 모험!
입체화면에서만 가능한 수많은 함정이
우리를 기다린다.
세가의 마스코트 소닉이 다시 등장한다.
수퍼 알라딘보이 최초로 3차원 소닉을 만나자.
SOUND TEST
CONTROL
START
소닉3D는 미국과 한국에서만 만날 수 있습니다.
SONIC 3D BLAST™
SONIC 3D BLAST
■국내영업본부 • C&C 판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) • HE영업팀 TEL:(02)259-2971~7
■삼성 게임기 전문점 • 서울:(주)하이콤795-5765, (주)게임라인701-5489,(주)하이콤715-5828,(주)비젼티719-1445,(주)멀티테크703-3658 하이테크게임프라자3272-4928 • 대구:(주)토탈게임 053)781-2788 • 부산:(주)홍복 051)246-6565 • 대전:한국게임 042)636-8664
■고객상담실 • 수신자부담전화:080-022-3000 • 서울:(02)541-3000
■구입처:삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터
■전문취급점:(주)월드베스트 02)715-3393
Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자

EnK
WORLD OVER KOREA

엔케이그룹
정보통신, 건설, 제조, 금융서비스, 마케팅 커뮤니케이션, 어뮤즈먼트, 연구&개발등 엔케이 텔레콤을 필두로 정보 통신 산업에 첨단 기업군으로 새롭게 태어난 엔케이 그룹은 해외6개국 10개법인과 14개의 국내법인으로 이루어진 21세기 정보통신분야를 이끌어가는 젊은 그룹입니다.

97년 멀티미디어 천하통일

불경기 극복! 성공사업! 엔케이
"디지탈월드"
"디지탈월드"는 당신의



컴퓨터
정보시대의 필수품 - 컴퓨터사업
개인용 컴퓨터, 노트북, H/W Main System,주변기기등 엄선된 제품의 최적 공급단행.

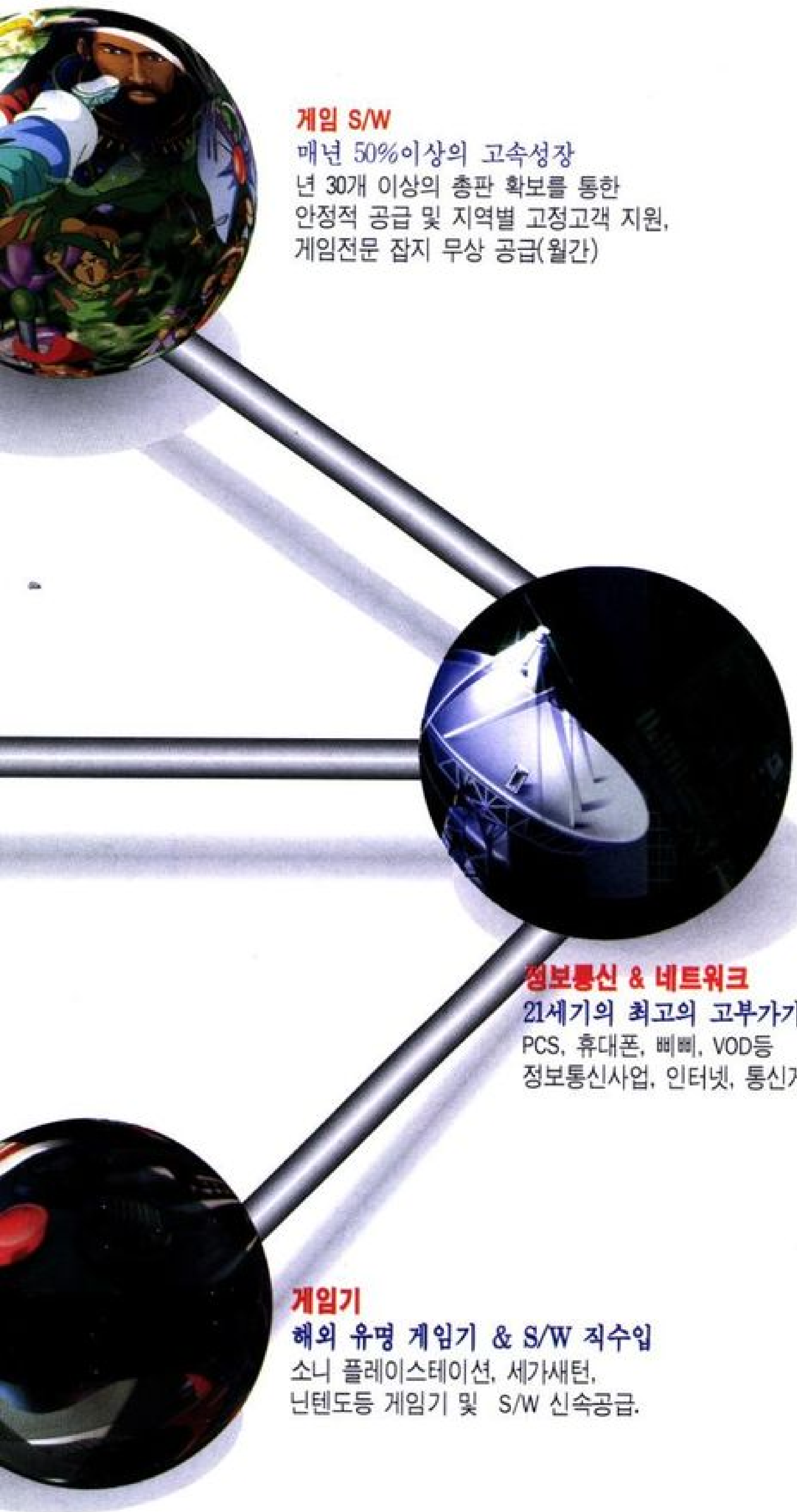
팬시
새롭게 급부상 하고 있는 팬시사업
브로마이드, 뺏지, 열쇠고리, 카드, 머그컵등 신세대를 겨냥한 게임관련 캐릭터를 상품화한 각종 팬시용품.

음반 & 비디오
히트와 흥행이 있는 X세대의 황금시장
국내 • 외 인기음반 공급
Movie, Music 관련 각종 Video-CD, 셀수르 비디오

디지탈월드는 멀티미디어 통합브랜드 입니다.

- 아무도 하지못한 엄청난 사업!

디지탈이 자신있게 선언합니다.
체인점이 되십시오.
성공사업 파트너가 될것입니다.



게임 S/W
매년 50%이상의 고속성장
년 30개 이상의 총판 확보를 통한
안정적 공급 및 지역별 고정고객 지원,
게임전문 잡지 무상 공급(월간)

정보통신 & 네트워크
21세기의 최고의 고부가가치사업
PCS, 휴대폰, 삐삐, VOD등
정보통신사업, 인터넷, 통신게임.

게임기
해외 유명 게임기 & S/W 직수입
소니 플레이스테이션, 세가새턴,
닌텐도등 게임기 및 S/W 신속공급.

디지탈 월드 '97전국 체인점 모집

전국방문상담
디지탈 월드에 관하여 상담을 원하십니까?
전국 어디서든 직원이 직접 방문하여 자세하게
상담해 드리겠습니다.
- 방문기간 : 1997년 5월 7일 - 5월 21일

모집대상
- 기존에 H/W 또는 S/W 판매점을 운영하시고 계신 분 (매출이 없어서, 장사가 안되서 고민하시는 분)
- 컴퓨터 관련 신규사업을 하고자 하시는 분
- 창업을 계획하시면서 확실한 아이템을 찾지 못하신 분

디지탈 월드 사업설명회 개최

'97 디지탈 월드 사업설명회를 서울에서 개최합니다. 디지탈 월드 체인사업과 관련하여 사업설명회를 개최하오니 관심이 있으신 분은 많은 참석 바랍니다.

- 일시 : 1997년 5월 23일
- 장소 및 세부사항 상담문의 : (02) 3442-2810
- 대표전화 : (02) 515-1053

디지탈 월드 모델전시장 OPEN

기 간 : 1997년 5월 10일부터
오전 10:00~18:00
약 도 :



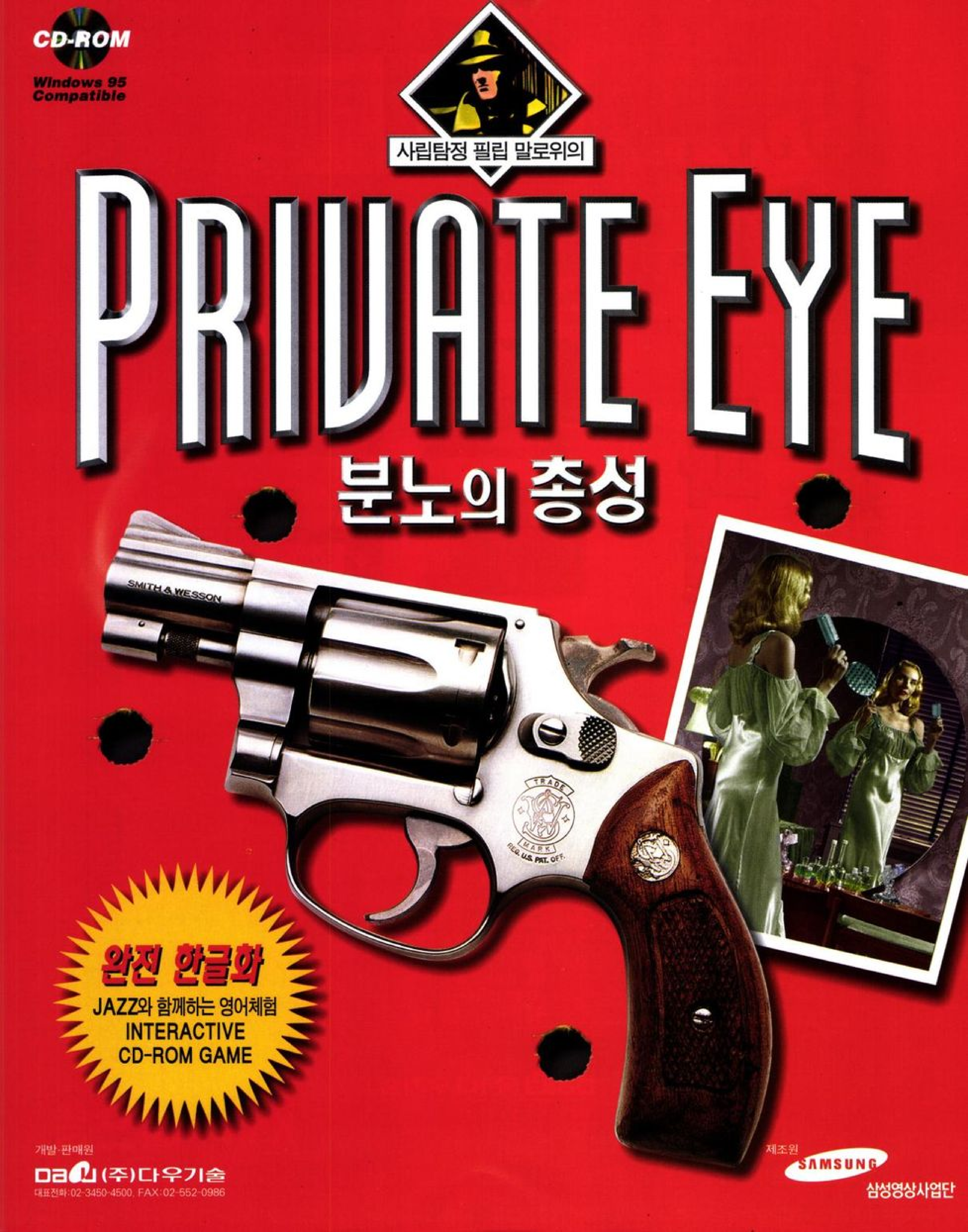
TEL : (02) 3442-2810
일요일 ,공휴일은 쉽니다.

※신규 개설시 직접 오셔서 모델전시장도 들러 보시고 상담도 받아 보세요.

엔케이 디지탈
서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩4F
TEL:(02)515-1053 FAX:(02) 546-7664


00
꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션
무인도 이야기3 / 서바이벌 라이프 시뮬레이션
無人島物語3
A.D. 1999 SEOUL


1999年
7月
대파멸...
1999년 초토화된 도시에서의 진정한 생존체험
이 황폐한 폐허속에서 어떻게 살아남을 것인가
인·간·한·계·도·전
전 지구를 뒤흔든 대지진, 이것은 재앙의 시작에 불과하다.
불가사의한 대재해로 세계 각국은 괴멸 상태에 빠진다.
피해상황 측정불능! 통신 두절! 식량 부족!
사람들은 혼란과 폐허속에서 방황하는데 ....
■거대한 폐허가 된 도시지역을 공략해가는 Map Clear 형태의 시뮬레이션
■쿼터뷰 방식의 입체적 이동 시스템
■최대 10개의 팀, 100명까지 편성가능한 Power-up 편성 시스템
■카리스마, 인심황폐도, 상호 협조지수를 포함한 총 300여가지의 요소로 구성된 진정한 인간 시뮬레이션 시스템 채용
■동작사양
기 종:486PC RAM 8메가 이상
권 장:Pentium PC RAM 16메가
그래픽:SUPER VGA 256 컬러 이상
환 경:한글 윈도우즈 3.1 또는 한글 윈도우즈 95
CD-ROM 드라이브, 사운드 카드, 마우스 필수
DAOU (주)다우기술
서울특별시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩
대표전화:02-3450-4500, FAX:02-552-0986
H/W문의 및 A/S Tel.(032)653-9471
S/W문의 및 A/S Tel.(02)3450-4835
클로버서비스 Tel.080-022-3883
KSS
Media Entertainment Company
Copyright © KSS
총판매원
으뜸
서울특별시 용산구 한강로3가 2-23
나진상가 15동 1층 109호
TEL: 703-1564


CD-ROM
Windows 95 Compatible
사립탐정 필립 말로우의
PRIVATE EYE
분노의 총성
SMITH & WESSON
완전 한글화
JAZZ와 함께하는 영어체험
INTERACTIVE
CD-ROM GAME
개발·판매원
(주)다우기술
대표전화:02-3450-4500, FAX:02-552-0986
제조원
SAMSUNG
삼성영상사업단

세상에서 가장 아름다운 만남…



오토데스크의 최첨단 멀티미디어 솔루션을 통해 마음껏 펼쳐가는
상상의 세계와 현실과의 만남! '97 Autodesk Image & Animation의 세계로 오십시오.
또 하나의 아름다운 인연으로 기억 될 이번 공모전에 멀티미디어 매니아
여러분들의 뜨거운 성원과 적극적인 참여를 기대합니다.

응모자격	만18세 이상의 개인 및 단체, 회사
원서교부	97년 5월 1일 - 97년 8월 20일
원서접수	97년 8월 4일 - 97년 8월 20일
응모분야	건축/ 토목, 기계, 비디오그래피, 오락/ 교육, 순수미술/ 기타
시상	최우수 대상1명: SIGGRAPH '98 왕복항공권 2매 및 5박 6일 숙박권 각 분야별 대상 1명: 각 상금 200만원과 상장/ 상패 각 분야별 우수상 1명: 각 상금 100만원과 상장/상패 각 분야별 장려상 3명: 각 상금 30만원과 상장/ 상패
대표 심사위원	국민대 공예미술과 금누리교수/ 홍익대 건축과 김억교수/ 서울대 산업디자인과 백명진 교수/ 홍익대 시각디자인과 안상수교수/ 국민대 공업디자인과 이순종교수(가나다순)
주최	(주)오토데스크 코리아
후원	거림시스템(주), (주)건캐드, (주)라인테크시스템, (주)삼테크, 알컴엔지니어링(주),위캔시스템(주), (주)일리, (주)일진, (주)캐드캠프, (주)큐닉스컴퓨터, (주)태일시스템, 한국씨아이엠(주)
주관	한국 ATC협회

DESIGN YOUR WORLD™

Autodesk®
서울시 강남구 역삼동 676 삼부빌딩 17층
TEL : 527-0790 FAX : 527-0799

응모원서 교부처 〈전국 Autodesk 공인 교육센터〉

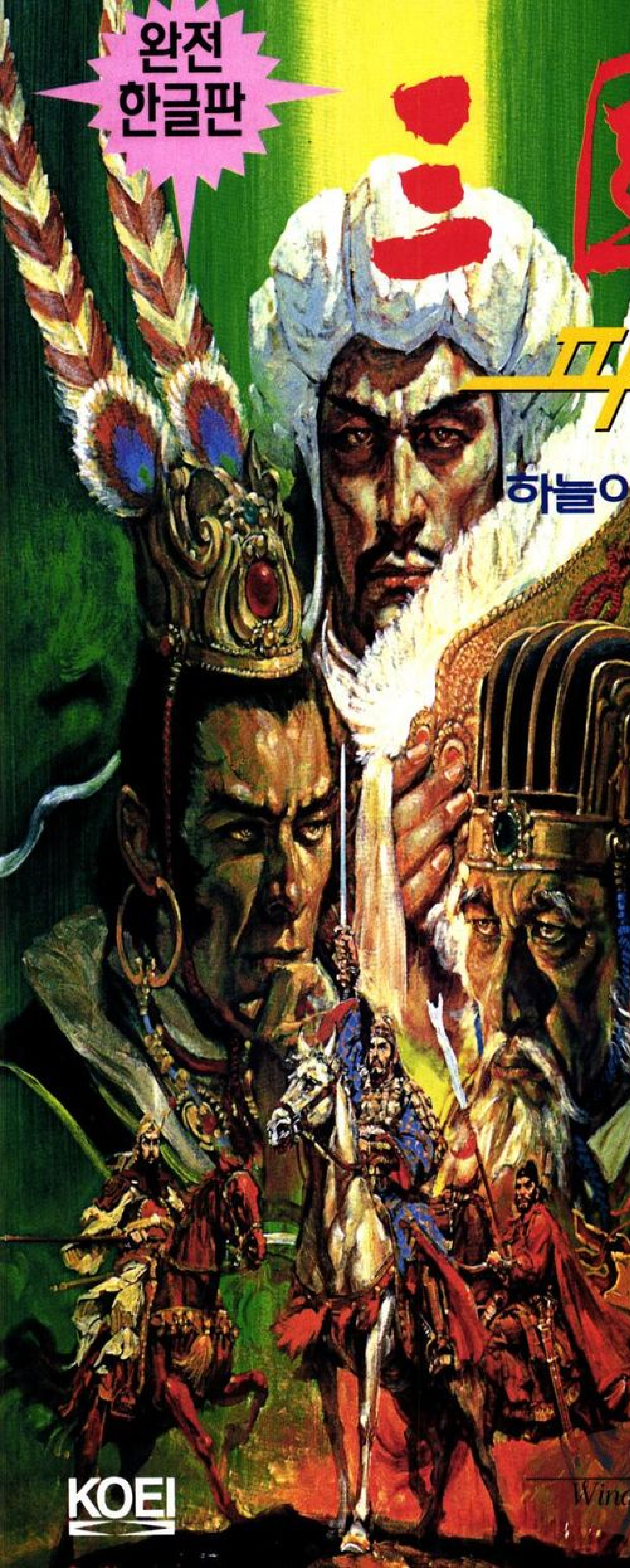
서울▶ • 구미컴퓨터학원 02 563 5031 • 극동컴퓨터학원 02 475 4611 • 내외컴퓨터학원 02 565 5080 • 동양디자인아트스쿨 02 569 0411 • 성실정보처리학원 02 707 1341 • 아이비컴퓨터학원 02 3672 4429 • 이본캐드앤그래픽센타 02 598 8255 • E.G CAD스쿨 02 962 1163 • 이포아트인스티튜트 02 552 4501 • 인애컴퓨터학원 02 631 4617 • 캐드클럽 02 598 2226 • 캐드하우스 02 523 0387 • 태백컴퓨터아카데미 02 511 9400 • 태광정보처리학원 02 636 0092 • 토비프레이즈학원 02 563 5668 **수원▶** • 고려정보처리학원 0331 212 2122 **안산▶** • 안산컴퓨터학원 0345 432 0445 **안양▶** • 구미컴퓨터학원 0343 45 8081 • 삼성CAD/C.G인스티튜트 0343 43 8413 • 유한CAD/C.G학원 0343 41 5784 **인천▶** • 아트캠퍼스 032 765 5061 • 현대캐드설계학원 032 886 9960 **강릉▶** • 신안전산학원 0391 651 3935 **춘천▶** • 캐드하우스 0361 242 8333 • 프로컴디자인학원 0361 51 8040 **대전▶** • 오말컴퓨터학원 042 256 5858 **천안▶** • 동양캐드캠설계학원 0417 555 7696 • 아라리오전산학원 0417 63 8609 **청주▶** 탑디자인학원 0431 55 8610 **마산▶** • 세진디자인학원 0551 42 7461 • 시각디자인아카데미 0551 41 2888 **부산▶** • 뉴한국실무전산학원 051 863 4695 • 신도캐드정보처리학원 051 244 7912 • 태창캐드교육원 051 464 6450 • 포시드디자인학원 051 853 1555 **▶울산** • 영창캐드컴퓨터학원 0522 74 0242(81 0243) **진주▶** • 서울CAD인터넷전문학원 0591 43 4483 • 세진디자인학원 0591 746 0266 **창원▶** • 롯데CAD설계학원 0551 55 5056 • 신성캐드앤그래픽스전문학원 0551 67 0985 **구미▶** 세진디자인학원 0546 456 4490 **대구▶** • 세진디자인학원 053 426 3036 • 서진디자인학원 053 254 7887 • 한국디자인스쿨 053 421 0555 • 효성산업디자인학원 053 655 1054 **포항▶** • 21세기컴퓨터학원 0562 83 2266 • 세진디자인학원 0562 46 3285 **광주▶** • 경동캐드캠전산학원 062 228 5900 • 대화캐드캠학원 062 234 1020 • 포디캐드캠컴퓨터그래픽학원 062 234 1020 **제주▶** • 공간디자인학원 064 56 6278 ※ 자세한 사항은 한국 ATC협회(573 6951) 또는 한국ATC협회회원사로 문의 바라며, 성명/ 주소/ 연락처를 알려주시면, 응모요강 및 원서를 우편 또는 팩스로 보내드립니다.

작품접수처: 한국 오토데스크 공인 교육원 (서울 강남구 연삼동 819-6 하남빌딩 2층 02 555 0163)

완전 한글판

역사 시뮬레이션 게임

三國志 IV With 파워업키트



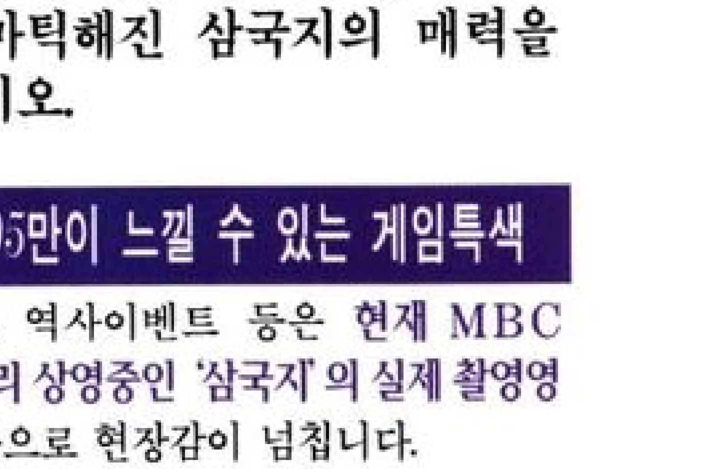
하늘이 요동치고 땅이 흔들린다.
삼국지 여기에 태어났다.

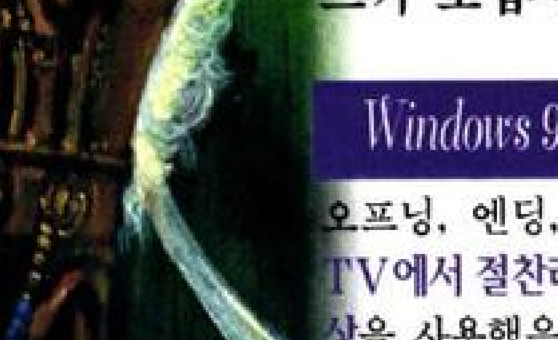
군주가 된 당신은 부하장수를 효율적으로 지휘하고 그 특성을 충분히 살리면서 부국강병과 함께 중국의 전 43개 도시의 통일을 목표로 합니다. 보다 드라마틱해진 삼국지의 매력을 느껴 보십시오.

Windows 95만이 느낄 수 있는 게임특색

오프닝, 엔딩, 역사이벤트 등은 **현재 MBC TV에서 절찬리 상영중인 '삼국지'의 실제 촬영영상**을 사용했음으로 현장감이 넘칩니다.

- 각양각색의 특성을 가진 개성이 풍부한 약 450명의 등장인물들, 생생하고 박진감이 넘치는 메세지
- 임기응변의 묘미를 맛볼 수 있는 외교교섭,시리즈에서 처음으로 등장하는 변방의 이민족
- 인공지능으로 한층 강화된 컴퓨터와의 대전 혈연관계도 맺을 수 있는 신군주 · 신장수의 설정
- 9가지의 멀티시나리오 방식, 최대 8인까지 즐길 수 있는 멀티플레이 방식





for Windows 95 전용

KOEI

좋은 게임 BISCO

본사 : 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층
TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367



삼국지공명전핸드북
제갈공명이 선사하는 최고의 병법서
읍참마속-울면서 마속을 베다.
플레이어라면 누구나 빠지게 되는 난관, 한명의 장수라도 더 살릴 것인가? 군율을 위해 마속을 벨 것인가? 핸드북에서는 레벨 창승을 위해 마속을 베라하는데…… (핸드북P109)
핸드북을 갖는 순간, 당신은 이미 삼국지공명전의 달인!!
공명전에 등장하는 부대 유닛트,
모든 전장을 한눈에 볼 수 있는 지도와 공략방법,
도시에서 취해야할 행동과 전장에서의 전투법,
모든 일기토와 도구, 무기, 책략,
적장수의모든 데이타가 수록되어 있습니다.
핸드북 三國志 孔明傳 삼국지 공명전
BISCO
三國志 V 핸드북
『삼국지V』 최고의 군사를 원하는 당신에게…
핸드북 三國志 V
BISCO
명성을 올려라!
이유
삼국지V에서 더욱 중요해진 동맹, 협박, 원조, 공동 등을 100% 성공시키는 법을 알고 계십니까? (핸드북 P84)
제갈량, 강유, 순욱 등 삼국지
하는 병법들, 모든 지역의 데이타와
나리오별 공략법이 한권의
좋은게임
BISCO
서울시 송파구 오금동 23-2
BLDG 2F
TEL (02)401-2531~2
FAX (02)449-
KOEI
게임을 더욱 게임답게 BISCO의 핸드북 시리즈
●삼국지Ⅲ ● 원조비사 -고려의 대몽항쟁- ●대항해시대Ⅱ ●삼국지영걸전 ●삼국지Ⅳ
구입문의 : 명문사(774-9601)


DEATH RALLY
죽음의 레이싱이
시작됐다.
APOGEE
GT Interactive Software
데스랠리
RC CAR를 조종하는 짜릿한 스릴
갑작스런 듀크의 출현
제작사 APOGEE의 강도높은 스릴과 흥미를 느낄 수 있습니다.
GO! GO!
Scorcher
근미래에 존재할 사상 초유의 오토바이
"에어바이크"
WINDOWS'95
DOS 6.0 &
CD-ROM
스콜쳐
3D 트랩형 레이싱 게임
고해상도의 트루컬러를 이용한 화려한 그래픽
멀티플랫폼 환경으로 DOS와 WIN95 동시 사용
경수
서울시 마포구 서교동 451-35
TEL. 3142-6140/FAX. 3142-6146


해태 I&C
TETRIS Jr.™
LCD 게임 열쇠고리형 시리즈 NO.1
한손에 쏙
테트리스 Jr
SCORE NEXT
39800
TETRIS Jr.™
LEFT
RIGHT
ON/PAUSE
START
SOUND
RESET
ROTATE
권장소비자 가격 ₩ 9,000
권장소비자 가격 ₩ 9,000
발매예정 인베이더
발매예정 블럭 격파
국내 최초
테트리스 S/W 의 저작권자인 THE TETRIS COMPANY LLC와 의 정식 라이센스 계약을 기본으로 행해지는 국내정식판매 제품입니다.
LCD
휴대용으로써의 사용상태를 고려하여 LCD표시부에는유리대신PVC 재질을 장착하여 파손시의 사고를 미연에 방지토록 설계하였습니다.
건전지
어린이가 삼키지 않도록 건전지는 나사조임으로 설계, 전지를 세팅할 필요없이 본체뒷면의 비닐커버를 당기는 것만으로 전류가 통하여 구입한 자리에서 게임을 즐길 수 있습니다.
■ 총판 및 제품취급 대리점 모집
TEL:3475-9291
제품 구입처
해태 I&C
국제센터 (02)3475-0234
신사점 (02)515-5710
신촌점 (02)711-5200
부산점 (051)816-0530
선인점 (02)786-4548
광주점 (062)652-6242
원효점 (02)706-0095
멀티타운 (02)704-0065
용산점 (02)3271-7015
대전점 (042)531-9636
부산지사 (051)809-2026
대구점 (053)427-8333
경고
본 제품은 THE TETRIS COMPANY LLC의 라이센스하에 제조되었습니다.
THE TETRIS COMPANY LLC의 허가없이 TETRIS S/W를 불법복제 및 판매하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다."
※본 제품은 「THE TETRIS COMPANY LLC」의 특허 상품임.

서울·지방 협력점 대모집

게임백화점

(주)씨에코

TEL:(02)715-3131 FAX:(02)719-6230

삼성전자 PC 게임 · CD-ROM TITLE 총판점

Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자 | InfoMedia

멀티 미디어 게임



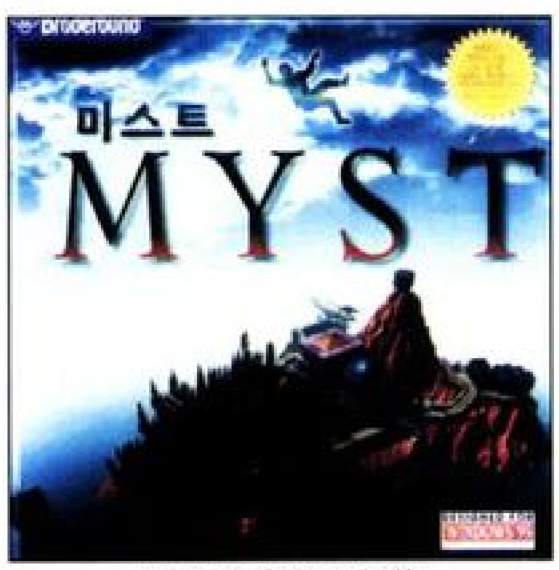
은하영웅전설 Ⅳ (전략시뮬레이션)



영웅전설Ⅲ (롤 플레잉)



뿌요뿌요 (퍼즐 아케이드)



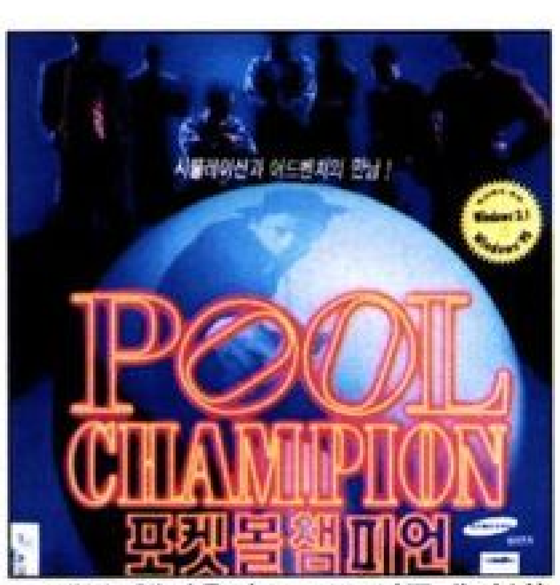
미스트 (어드벤쳐)



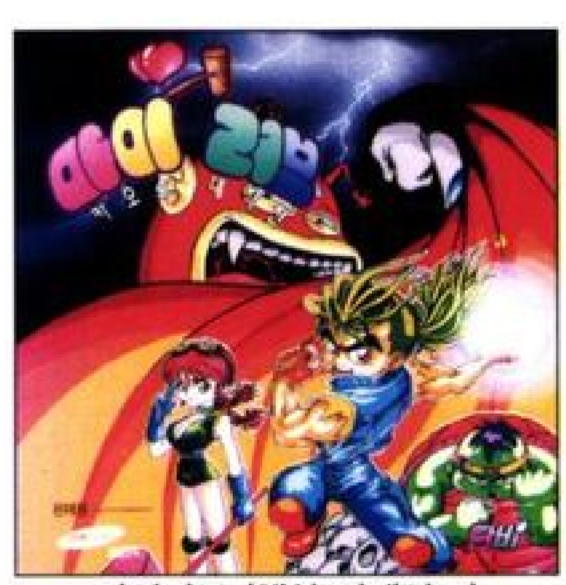
퍼펙트웨폰 (액션 어드벤쳐)



스카이 & 리카 (슈팅 아케이드)



포켓볼 챔피온 (스포츠 시뮬레이션)


마이러브 (액션 아케이드)

멀티 미디어 교육



어린이 훈민정음 1.0 (홈 멀티미디어 학습)



헬로우 잉글리쉬 (초등학교 영어교육)



아이큐업 1-
이상한 거리 (유아교육)



아이큐업 2-
신나는 놀이동산 (유아교육)



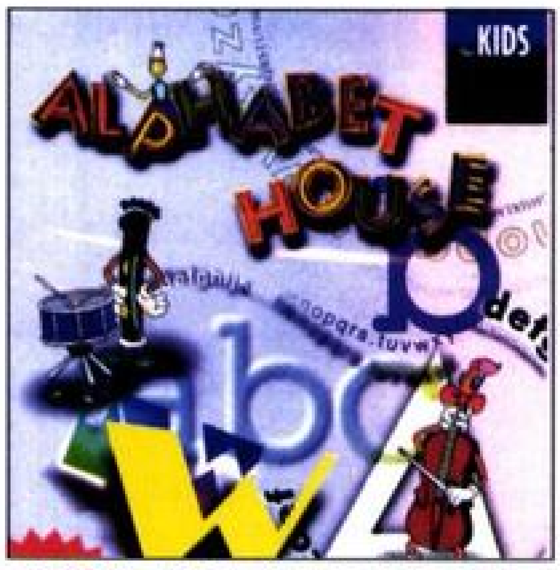
아이큐업 3-
우리동네 백화점 (유아교육)



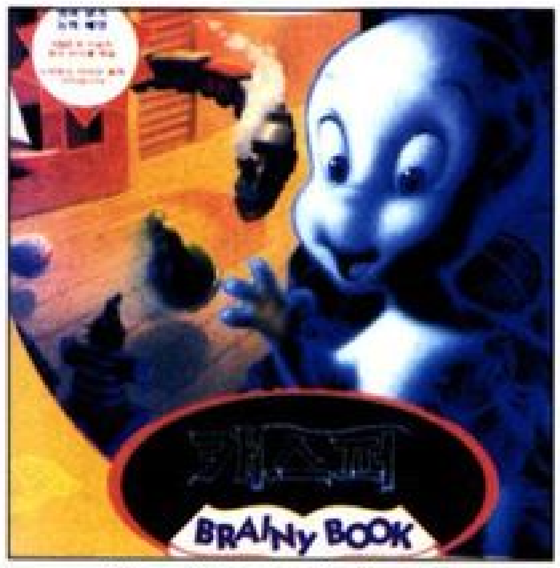
아이큐업 4-
즐거운 우주여행 (유아교육)



훈민정음 95



알파벳 하우스 (유아 영어교육)



캐스퍼 (유아 영어교육)



CCVD-다이하드 3 (어학학습용)

기타 동서게임채널, 쌍용, SKC, LG 소프트, 두산동아, 한겨레정보통신, 웅진미디어, 하이콤, 지관 등 게임업체 신종게임 신속공급

제품가격, 통신판매, 신종게임·CD-ROM
TITLE 문의
문의전화 :(02)715-3131
상담원 :김영은 대리, 최억순 대리

은행 온라인 구좌
국민은행:015-01-0573-829
조흥은행:315-03-012392
서울은행:36307-1049601
제일은행:461-20-038369
한일은행:180-156193-13-001
예금주:김통한

(주)씨에코 서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 나열 117호


기이한 세계로 납치된 블레이크 헌터, 극한 전투는 홀로 싸우는 것이다 !!!
퍼펙트웨폰
리얼 3D파이팅 어드벤처게임 등장 !!!
4월 발매
PERFECT WEAPON
만약 당신이 바이오 해저드에 철권 2를 섞는다면 어떤 결과를 얻을 수 있을까?
그것은 바로 퍼펙트 웨폰이다
- 월간 일랙트로닉 게이밍 - 1996년 10월
퍼펙트 웨폰은 올해 최대의 숨은 히트작이 될 것이다.
-PS익스트림 -1996년 10월
퍼펙트 웨폰은 가장 비판적인 어드벤처 게임유저조차도 만족시킬 수 있다.
-게임팬 -1996년 10월
최초의 진정한 3D파이팅 어드벤처 게임
-넥스트 제너래이션 -1996년 10월
믿을 수 없을 정도로 리얼한 파이팅 그래픽
-월간 일랙트로닉 게이밍 -1996년 10월
시스템 요구 사양
Pentium급 이상의 IBM 호환PC
RAM 8MB 이상
4배속 CD-ROM
사운드 블러스터 호환카드
발매원
웅진미디어
서울시 종로구 동숭동 199-16 웅진미디어빌딩
고객상담실 : TEL (02)764-0410
FAX (02)765-5107
ASC GAMES
http://www.ascgames.com
PC-CD-ROM
INTERACTIVE
WINDOWS®95
Perfect Weapon™ is a trademark of American Softworks. ASC Games™ is a trademark of American Softworks Corporation. Developed by Gray Matter.
©1994 AVC Limited Partnership. ©1996 American Softworks Corporation.



(주)비손미디어는 CD-ROM 유통의 새 장을 열어갑니다.

본사에서 한국내 독점 라이센스 및 한국내 독점 총판하는 제품들 입니다.



기타 제품들

- 하인드
- Shell shock
- Hardline
- 왕국의 군주2
- 스크리머2
- 등대(Light House)
- Privateer2

상기제품외에도
저희 비손미디어는
고품격의 최신작
Title만을 취급합니다.

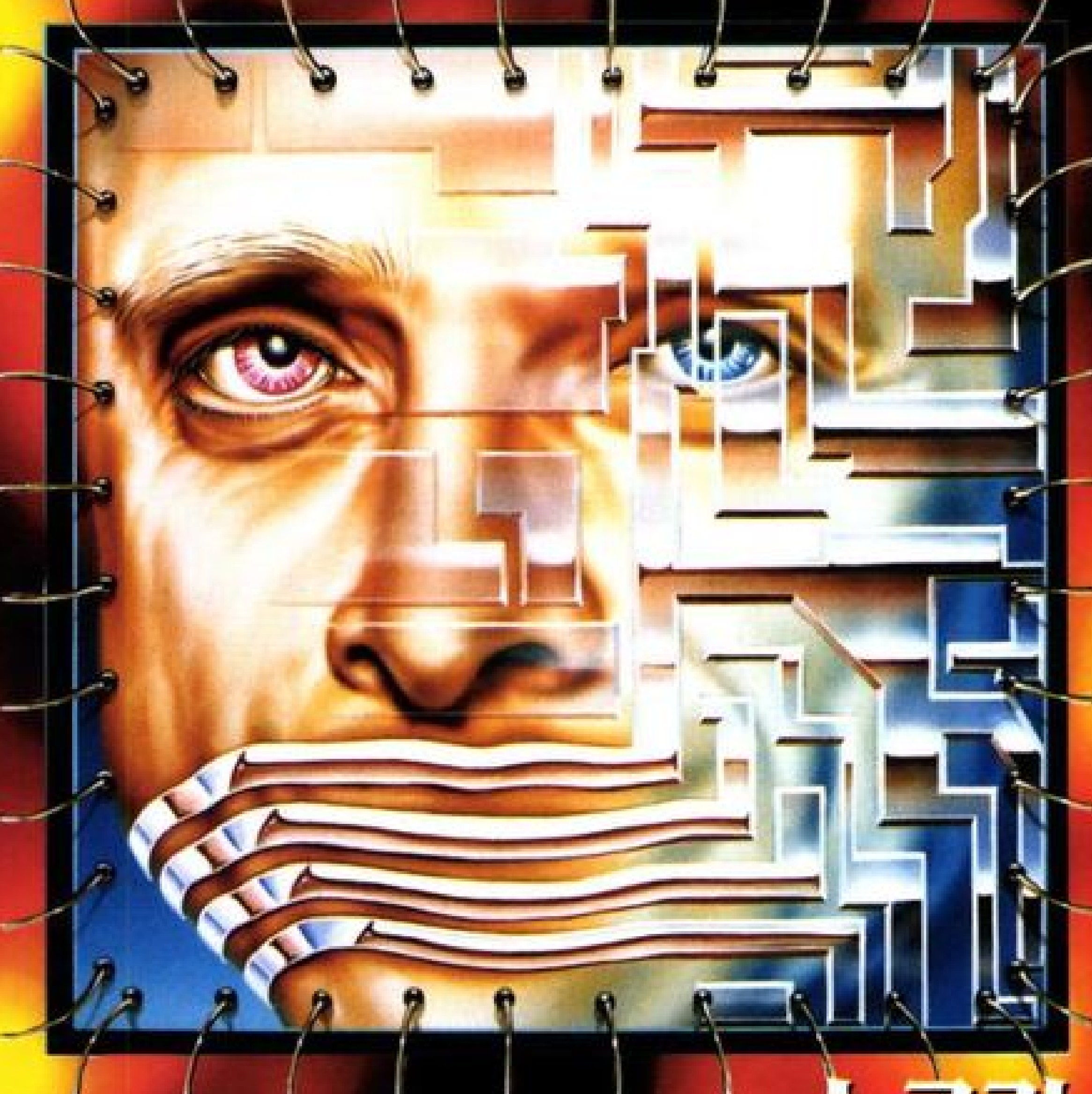
취급점 모집 :
연락처 (02)3271-7080

Multimedia & Edutainment
(주)비손미디어

서울시 용산구 원효로 3가 53-5 청진빌딩 601호
TEL:(02)3271-7080(대표), FAX:(02)3271-7398
천리안,하이텔,유니텔:bisonmed

HARLAN ELLISON

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM



스크림







지하에 숨겨진 거대한 컴퓨터 AM의
음모가 당신의 생명을 노리고 있다!!

끝이 없는 고통과 암흑의 세상,
인류를 멸망시킨 거대한 수퍼컴퓨터와
5명의 생존자가 펼치는 처절한 생존투쟁!
그들에게 남은 것은 오직 정신력,
이제 마음 속의 악마를 지우고
컴퓨터를 다시 정복해야 한다.
그러나 실패할 경우 더 깊은 암흑만이 기다릴 뿐
게임의 곳곳에 살아있는 인내와 모험.
용기와 우정, 자기 희생,
그리고 우리가 살고있는 도시의 인간심리를
파헤치는 본격 어드벤처게임!





전세계 10대 베스트셀러의 작가 Harlan Ellison의 작품 I have no mourh,and I must scream의 내용을 바탕으로 그녀의 파격적인 감각을 새롭게 재구성한 게임으로, 96년 The Best Adventure Game of the Year를 수상한 Cyber Dream의 역작!

완전한글화

CYBERDREAMS ®

Cyberdreams is a registered trademark of Cyberdreams, Inc., Artwork© 1995 Barclay Shaw.
I Have No Mouth, and I Must Scream" by Harlan Ellison. Copyright© 1967 by Harlan Ellison.
Renewed, Copyright© 1995 by Harlan Ellison.
All rights reserved. SAGA™ story telling system-©1994 The Dreamers Guild, Inc. IBM screens shown.

(주)비손미디어
서울시 용산구 원효로 3가 53-5 청진빌딩 601호
TEL : (02)3271-7080(대). FAX : (02)3271-7398
천리안,하이텔,유니텔 : bisonmed


SWIV
3D
스위브
최고의 선택 !!
슈팅게임의 대부
18개의 폭발적인 레벨
온대, 한대, 달, 화성등 4가지 전투환경
완전무장 헬기와 둔버기 그리고 추가차량
호밍미사일과 크루즈미사일등의 30종류 이상의 무기
물리학이 적용된 이동환경
오리지날 CD사운드트랙(오디오CD에서도 들을수 있습니다.)
PC CD/ROM
시스템 사양
Win95 또는 MS-DOS 5.0 이상
486DX-100이상, Pentium권장
8Mb RAM, Win95 16Mb이상
VGA card
Hard Disk:38 Mb이상
2배속 이상 CD-Rom Drive
Soundblaster Cards호환
Joystick, Gravis Gamepad, Creative Blaster Gamepad and Mouse지원
SCi™
SCi-Fi
(주)비손미디어
서울시 용산구 원효로 3가 53-5 청진빌딩 601호
TEL : (02)3271-7080(대), FAX : (02)3271-7398
천리안,하이텔,유니텔 : bisonmed


PlayStation
이제, 한국형
PlayStation을 만나세요.
SONY
■대리점 : 서울 · 월드베스트 (02)715-3393 멀티테크 (02)703-4658 · EB KOREA (02)703-3590 / 부산 · 홈게임프라자 (051)645-2158 · 태원상사 (051)805-8968
대구 · 한국미디어 (053)753-1663 / 대전 · 게임월드 (042)254-6342 / 광주 · 게임랜드 (062)651-2346 / 전북 · 게임기와 팩 (0653)843-4230
강원 · 게임챔프 (0371)43-5592


Kama Entertainment
NEW
시고 계시는 P/S의 Beam을 교체해드립니다
NBA 슛아웃 97
일본 유저보다 먼저 개봉박두!
피파사커 97
EA를 대표하는 최신 축구게임
투익스트림
익스트림 게임의 97년 새로운 버전
랠리크로스
4WD 짚차를 타고 미지의 세계로!
올림픽 사커
88올림픽의 영광을 다시 한번!
커맨드 & 컨커
PC게임의 역작 이제 P/S로!
환상수호전
영어로 된 RPG의 색다른 기분!
캐니지 하트
21세기형 전략 시뮬레이션 게임
●기본사양
-확실한 A/S
-미국,일본 S/W 호환기종
-12가지 최신게임이 담긴 S/W 무료증정
-220V전원으로 전원부 고장 완전 해결
주변기기 리스트
Controller
Memory card
Multi tap
Mouse
Analog joystick
Link cable
S video cable
RFU adaptor
■대리점모집 - 문의처:(주) 카마 엔터테인먼트
서울특별시 강남구 삼성동 109번지 삼창빌딩 1F / 영업: 544- 6889, 6800 FAX:544-6007
E-Mail: kama@kama.co.kr http://www.kama.co.kr
A/S:카마 고객지원센터 - 서울특별시 용산구 한강로2가 나진상가 10동 가열 201호 TEL: 3448-5900
KaMa entertainment
"KaMa"는 (주) 카마 엔터테인먼트의 공식상호입니다

게임의 모든 것!

부산창원

● 각종 게임기 팩 CD도매가 판매
● 각종 캐릭터, 음악 CD
● 통신 판매
● 폐업상담



축 오픈

영도 게임뉴스



새단장

창원 게임뉴스



부산신만덕 현대게임마트



망미 게임뉴스



부산 게임천지

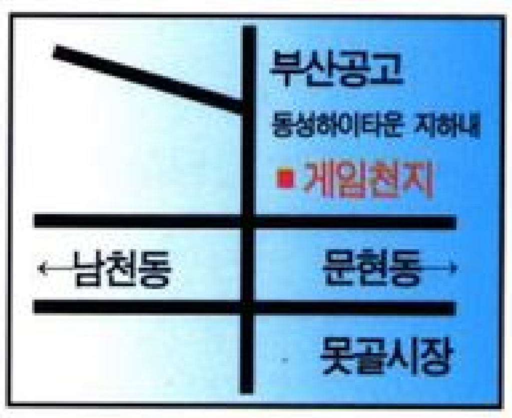
"부산 게임문화의 신기원"

게임 매니아 여러분의 만족도,
100%를 위해 항상 최신 게임으로
성원에 보답하겠습니다



통신판매(가격문의 입금확인 발송)

신탁은행 : 43104-1575703
농 협 : 915-12-131274
우 체 국 : 601054-0033127
예 금 주 : 안 종열



외환비자, 국민, BC, 위너스 및
은행신용카드 환영

문의전화:(051)647-1770,(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성 하이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지날 스틱, 염가판매)

아케이드 게임을 선도적으로 주도하는



Joy





Joy Park란?

일본 등 선진국에서 선풍적 인기를 얻고 있는 어뮤즈먼트 테마파크 산업을 한국형화한 멀티미디어 게임센터

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

본사지원내용

1.체인점 후보입지 조사 / 상권분석
2.비디오 게임기, 인테리어, 간판등 모든 개업시스템 지원
3.소프트웨어 / 특수기계 임대
4.게임경진대회 개최 / 지속적인 광고와 홍보
5.체인점 경영관리 지원 / 완벽한 사후관리
6.창업에 따른 법률 / 세무상담

Joy Park 설치조건

1. 학교 경계선으로 부터 200M 떨어진 곳에 매장을 소유, 임차가능한 분
2.실평수 20평 이상 소유한 분
3.기존 오락실의 이미지 개선 및 수익극대화를 추구하는 분





Joy Park 체인점의 특징

1.SW 수입원과의 직거래로 중간마진 생략 비디오 게임기 / 게임 SW, 특수기계
2.이벤트 행사로 홍보 / 수익 극대화
3.투자자 상호간의 협력기반 조성 및 정보교류
4.캐릭터 부스설치로 수익 증진

게임경진대회

주최:조이파크, 후원:월간 게임챔프

대전일시

예선전 : 1997. 04. 06 ~ 05. 17 (시간 15:00 ~ 17:00) 매주 토요일
최종 결선 : 1997. 6. 1 (일요일)
결선당일 : 오전 10:00~12:00 예선실시 최종결선 참가자 30명 선발
장소 : 예선전 / 각지구 지정영업소 (신청접수:상품 및 포스터 지원)
결선 / 죠이파크(용산본점)

예선전 / 전연령 (연령불문)

예선전 : 1, 2위 / 액정게임
3, 4위 / 케릭터 상품 5~8위 / 포스터 1Set
결선 : 1위(1명) / 플레이 스테이션 1대 S/W포함
2위(1명) / 슈퍼컴보이 1대 S/W포함
3위(2명) / 손목시계
4위(4명) / 케릭터 상품

체인점 모집

Joy Park 본사
서울특별시 용산구 나진상가 12동 2-8
TEL:3273-2486~7
FAX:3273-2409

Joy Park 대전지사
대전광역시 중구 은행동 149-2
TEL:222-5742 / 222-6211~3
FAX:254-5279

Park 체인점 모집

축 OPEN
개업상담

구종에서 최신종까지

"지금부터 차세대 아케이드 게임사업을 이끌어 가겠습니다."
조이파크에 오시면 게임의 모든 것을 볼수 있습니다.









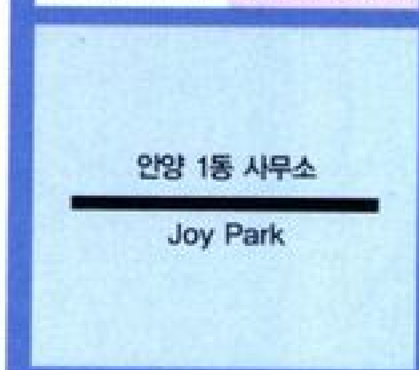




조이파크 용산전자상가점 나진상가 12동 TEL:3273-2486



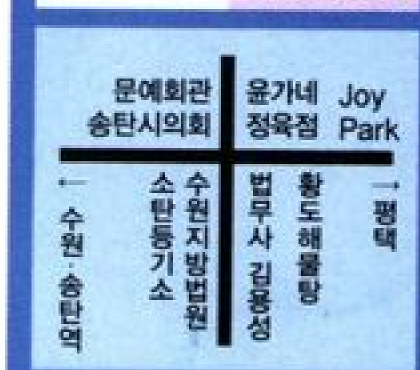
조이파크 안양점 3월 8일 OPEN



조이파크 분당점 TEL:718-9908



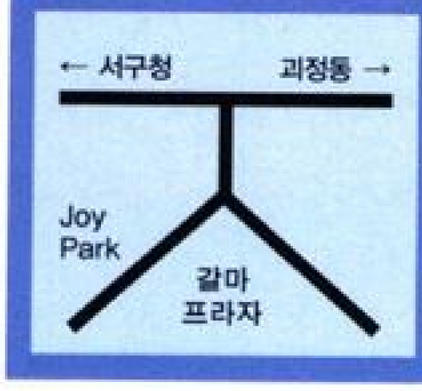
조이파크 송탄점 TEL:666-8510



조이파크 대전 한남점 TEL:636-4328



조이파크 대전 갈마점 TEL:252-1020



조이파크 경남 합천점 TEL:31-4431



조이파크 경남 거창점 TEL:944-8181



조이파크 대전은행점 TEL:222-5742



전국 취급점 모집!

신규 OPEN 및 폐업상담



차세대 게임기의 리더! 게임미팅

소비자가격
미팅 MT003 72,000원



16비트 겸용
다기능 멀티설계

소비자가격
일반형 98,000원
게임 내장형 135,000원
슈퍼 덩크스타
(16비트) 169,000원

64가지 게임내장

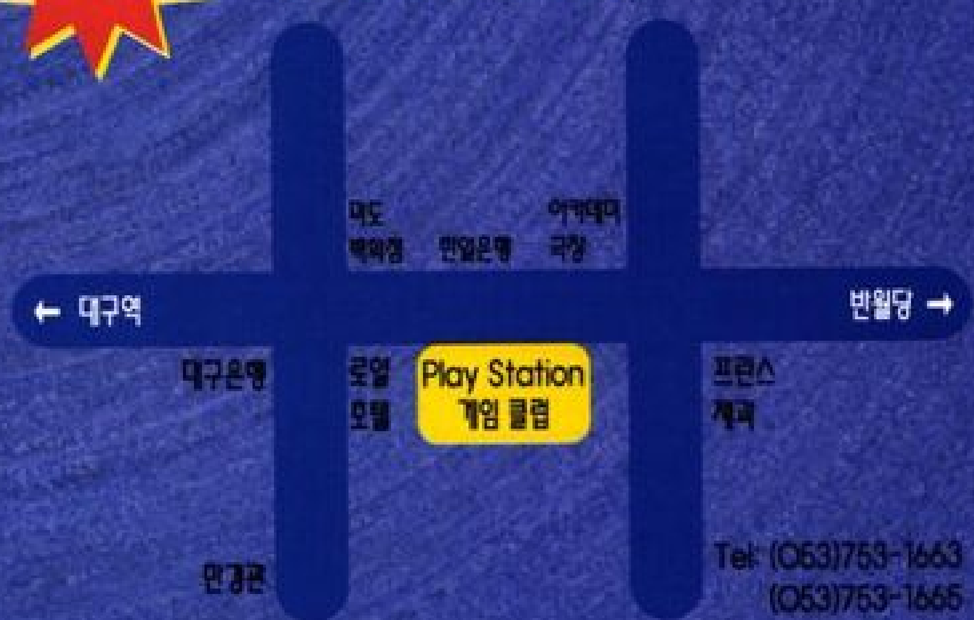


게임기의 귀족! 스타 트랙

소비자가격 139,800원

축 OPEN

SONY Play Station
게임클럽 탄생!



탑솔전자
(042)533-4467

취급점 상담환영

대전 탑솔게임 총판: 홍명상가 144호 (042)255-8421, 나래게임: (042)523-5977
서울 비엔티(용산): (02)719-4110 대구 한국 미디어: (053)753-1663

통신에서는 이제 'CHAMP' 로 통합니다!!

ATDT 01410 →

→ I. HITEL INFOSHOP

→ CHAMP

「챔프의 새 가족을 소개 합니다.」

식구 하나

게임챔프 : 분당 50원 (약부호: gchamp)

★매일 바뀌는 게임정보
★DOS / WIN용 게임 총 망라!!
★가장 확실한 매뉴얼 자료실!!
★게임에 대한 모든 것은 게임챔프에서 책임지겠습니다!!

식구 둘

챔프 공개 자료실: 1 SEG당 0.1원 (약부호: pds)

★자료 업 로드는 무료
★아주 편리한 자료 검색 기능
★인터넷 자료가 매일 업 로드
★챔프에서는 꼭 필요한 것만을 드립니다!!

식구 셋

챔프 이야기방: 분당 20원 (약부호: chat)

★마음에 드는 상대를 찾으세요!!
★분당 20원으로 사이버 미팅을...
★분당 50원에서 20원으로 가격 인하!!

식구 넷

도전!! 챔프 퀴즈!! : 분당 80원 (약부호: quiz)

★매달 우수한 성적을 거둔 분들께는 푸짐한 상품을 드립니다!!
★게임/ 넌센스/ 연예/ 스포츠 등 다양한 분야의 퀴즈가 여러분을 기다립니다!!

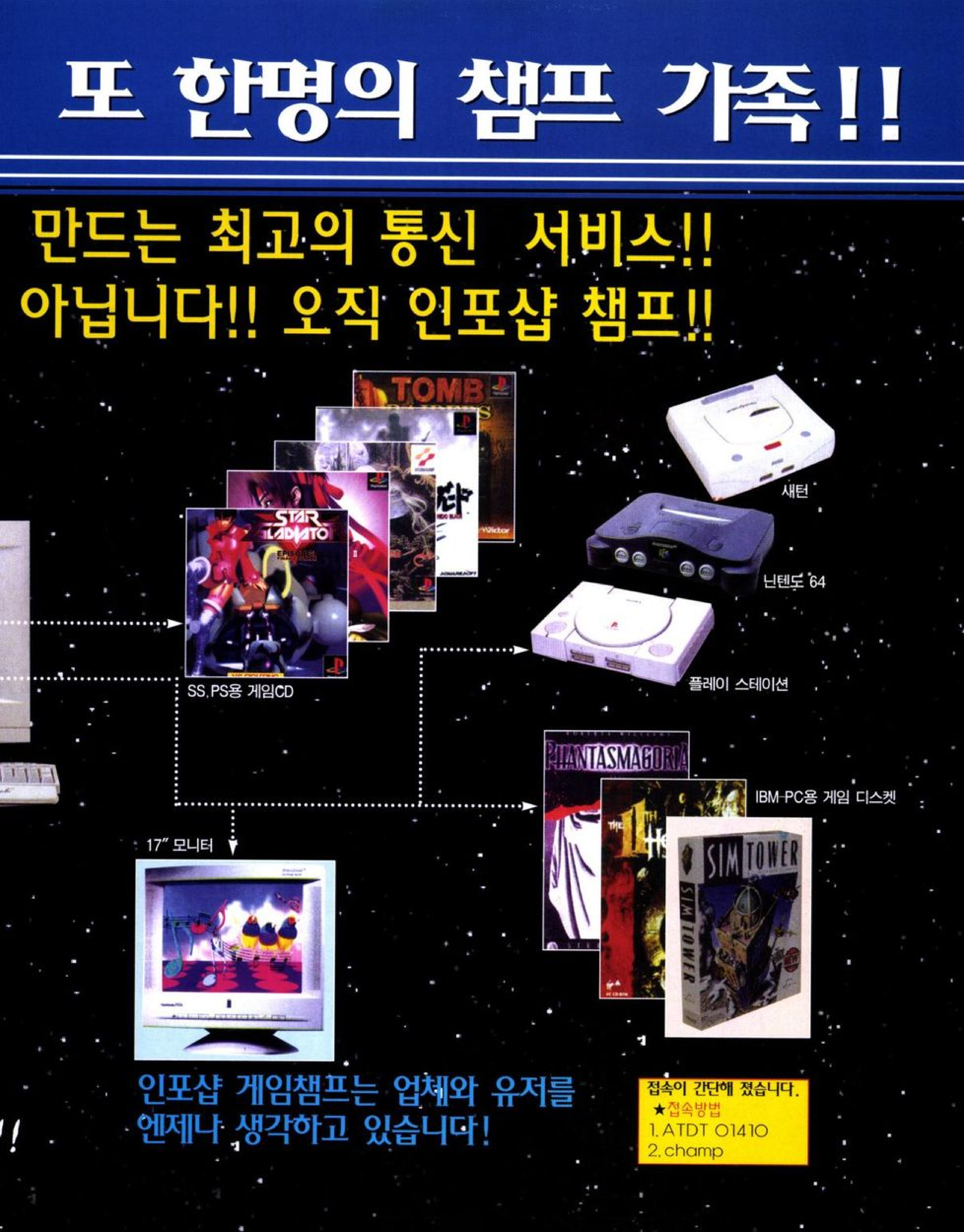
식구 다섯

챔프 게임룸: 분당 30원 (약부호: game)

★바이오 리듬, 소코반, 숫자 맞추기 게임 가능!!
★통신상에서 재미있는 게임을.....



축하 합니다.
최고의 게임잡지에서
최고는 결코 둘이
CD-ROM 드라이브 KIT
미니 컴보이
ATDT 0141
champ
IBM-PC 호환
조이스틱
도서상품권
칼라 프린터
5월말 개통!!
이 많은 선물들이 여러분들을 기다립니


또 한명의 챔프 가족!!
만드는 최고의 통신 서비스!!
아닙니다!! 오직 인포샵 챔프!!
TOMB
STAR GLADIATOR
새턴
닌텐도 64
플레이 스테이션
SS, PS용 게임CD
PHANTASMAGORIA
SIM TOWER
IBM-PC용 게임 디스켓
17" 모니터
인포샵 게임챔프는 업체와 유저를
엔제나 생각하고 있습니다!
접속이 간단해 졌습니다.
★접속방법
1. ATDT 01410
2. champ

변함없이

매월 10일

일본 최고 야구만화

한국 상륙!





계속적인
찬스



챔핑

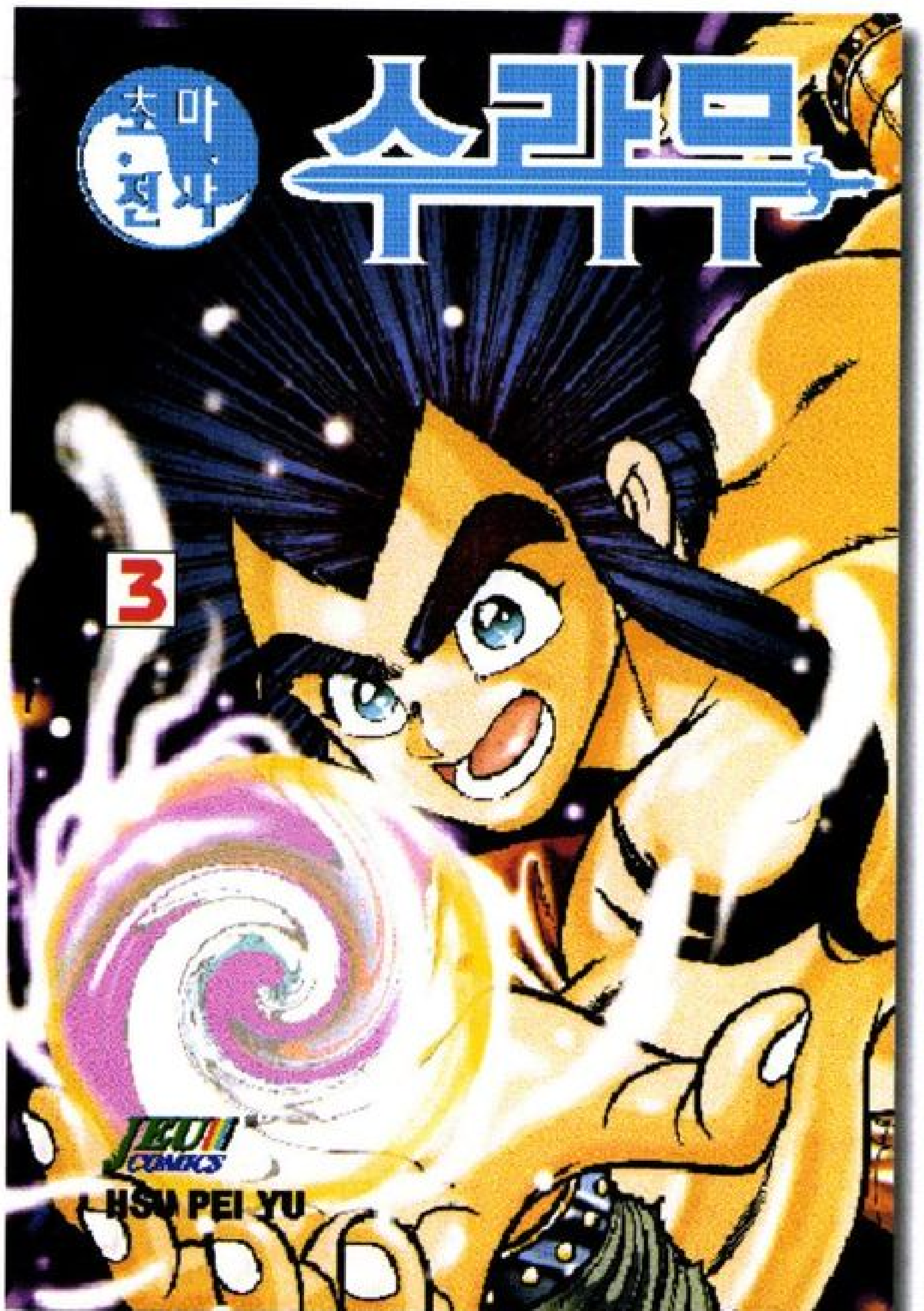
챔핑을 찾아라!!

100분에게 「제우 코믹스」 단행본을 드립니다.

안녕하세요. 챔핑이 여러분께 인사드립니다.
제우 코믹스에는 제가 사알짝 숨어 있답니다.
어디에 숨어 있는 지는 아무도 몰라요!

나옵니다!!

JEU COMICS



「초마전사 수라무 1.2권」
발행 기념
플레이 스테이션 타기

모두 100분에게 드립니다.

1등 - 플레이 스테이션 : 5명
2등 - 무선 호출기 : 10명
3등 - 초마전사 수라무 제 5권 : 85명

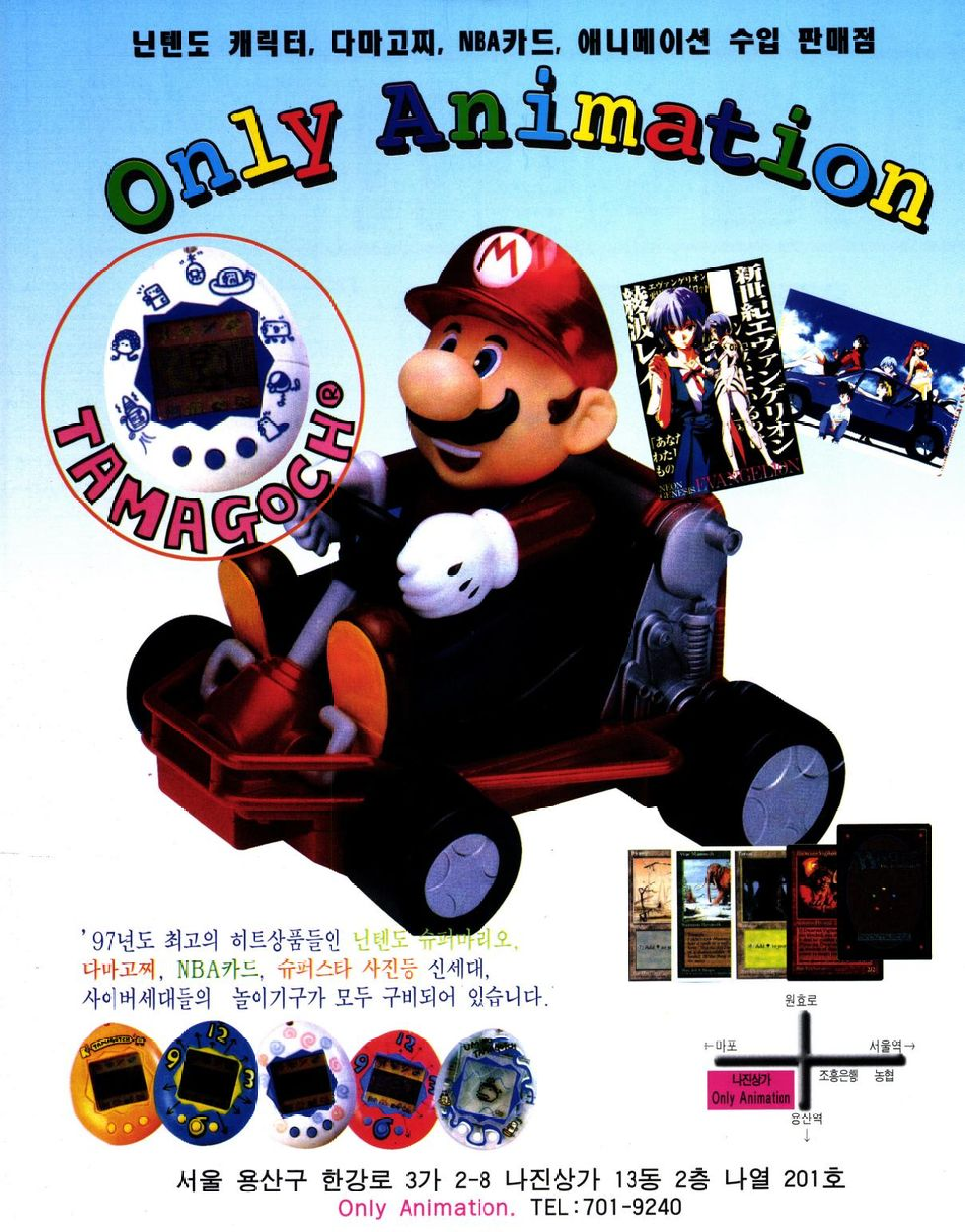


응모방법 : 책속에 숨어있는 '챔핑'을 찾아,
응모권을 붙인 후 관제엽서로 보내 주세요.
단, 응모권이 없으면 무효 처리합니다.
응모기간 : 1997년 5월 20일까지(당일 소인 유효)
보내실곳 : 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 윤민빌딩 503호
제우 코믹스 '챔핑을 찾아라' 담당자 앞
발 표 : 1997년 6월 10일자 게임챔프 7월호
1997년 6월 25일 PC챔프 7월호

판매 문의전화 : 702-3211
내용 문의전화 : 702-3238

♣서두르세요!
마감이 얼마 남지 않았습니다.

응모방법 : 메이저 1권, 2권 및 초마전사 수라무 3권에 숨어있는
'챔핑'을 찾아, 페이지를 적어 보내 주세요.
단, 응모권이 없으면 무효 처리합니다.
응모기간 : 1997년 6월 20일까지(당일 소인 유효)
보내실곳 : 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 윤민빌딩 503호
제우 코믹스 '챔핑을 찾아라' 담당자 앞
발 표 : 1997년 7월 10일자 게임챔프 8월호



닌텐도 캐릭터, 다마고찌, NBA카드, 애니메이션 수입 판매점
Only Animation
TAMAGOCHI®
新世紀エヴァンゲリオン
綾波レイ
NEON GENESIS EVANGELION
'97년도 최고의 히트상품들인 닌텐도 슈퍼마리오, 다마고찌, NBA카드, 슈퍼스타 사진등 신세대, 사이버세대들의 놀이기구가 모두 구비되어 있습니다.
원효로
←마포
서울역→
나진상가
Only Animation
조흥은행
농협
용산역 ↓
서울 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 2층 나열 201호
Only Animation. TEL:701-9240

특집 코너 헬로마미 육아시스템 강좌

안녕하세요? 헬로마미 입니다.
여러분의 뜨거운 사랑과 애정에 보답코자
헬로마미 키우기에 대한 특집코너를 마련했습니다.
뭐냐구요? 아기공룡 육아 시스템 집중 공개!!
헬로마미의 아기공룡을 기르는데 있어
설명서만으로는 부족하다고 느끼신 많은 분들이
문의하셨던 부분도 Q&A로 풀어드리겠습니다.
앞으로도 많은 성원을 부탁드리겠습니다.



헬로마미 보육모드 집중분석



헬로마미 성장과정 집중공개

사람으로 치면 갓난아기 정도.
언제나 돌봐주지 않으면 안되는 아주 연약한 존재입니다. 밥이도 자주 걸려 걱정을 끼치지만 금방 낫기도 합니다.

아직 어리긴 해도 처음보다는 손이 덜 가는 편입니다. 그래도 세심한 보호가 필요하고, 어리광이나 심한 투정에 대한 교육도 확실히 시켜야합니다.

이제까지 키운 환경으로 성격이 형성되는 시기. 어떤 공룡이 될지를 결정짓는 중요한 시기이므로, 체크메타를 통해 신경써서 돌봐야 합니다.

다 성장해서 완전한 모습의 공룡이 되면, 밤 늦게까지 깨어있고, 적은 양의 식사로도 충분히 지낼 수 있습니다.
7가지의 모습 중 한가지로 성장하는데 제대로 키우기는 하늘의 별따기.

살아있는 것은 반드시 죽게 마련.
무엇이 원리든 무관심 속에 자라나, 비참한 최후를 맞은 것이고, 천사가 된다면 행복한 나날을 보내며 수명만큼 살았다는 증거입니다.
A와C버튼을 동시에 누르면 2세가 태어납니다.





헬로마미에 대한 "Q & A"

Q1) 언제나 밥은 배불리 먹어주는 편이 좋습니까?
A1) 기본적으로는 아기공룡이 호출했을 때 먹이는 것이 좋지만
배가 고플 때에 식사를 시키면 호출하지 않고서도
지낼 수 있습니다.

Q2) 체중을 늘리는 것은 식사 뿐이 없습니까?
A2) 보통은 그렇지만, 아기공룡이 변신(성장)했을 때 급격한 체중의
변화가 있을 수 있습니다.

Q3) 병에 걸리면 어떻게 해줘야 합니까?
A3) 일단은 빨리 주사를 놓아 치료해 줍니다.
그리고 체크메타에서 아기공룡의 상태를 살펴본 후
무리하지 않을만큼의 식사와 운동으로 건강을 회복시켜줘야 합니다.

Q4) 병의 치료는 주사 이외에 다른 방법이 없나요?
아기공룡이 너무 아파하는 것 같아서 불쌍해요...
A4) 주사는 누구나 아파하고 맞기 싫어하는 것이니 아기공룡도
예외일 순 없지요. 아기공룡이 이토지않게 소중히 기르는 것이
최선의 방법이지만, 아기공룡의 병을 치료하는 방법은
주사 뿐이므로 할 수 없습니다. 주사를 놓아도 기분이 나빠지거나
하진 않으니 안심하세요.

Q5) 예절 배우는 어떻게 해야 좋을 수 있습니까?
A5) 예절교육은 아기공룡이 버릇없이 행동했을 때만 유일하게 시킬 수 있습니다.
버릇없는 행동을 하지 않을 때는 아무리 예절교육을 시켜도 헛수고입니다.

Q6) 게임에서 많이 패하면 아기공룡의 기분이 나빠지나요?
A6) 그렇진 않습니다. 어느 게임을 하든 이기면 기분이 좋아지고
게임을 한 번 할때마다 체중만 1kg씩 감소할 뿐입니다.

Q7) 요즘 헬로마미와 비슷하게 애완동물을 키우는 제품이 많은데,
헬로마미와 같은 건가요?
A7) 일본에서 처음 판매된 휴대용 애완동물 키우기는 현재 80여종에
이르는 유사품이 일본내에서도 끊임없이 나오고 있는 형편입니다.
우리나라도 마찬가지 경우인 것입니다. 현재 시중에 유통되고 있는
유사품들은 대부분 8비트짜리로서 부품의 불량이나 조작상의
문제점이 드러나고 있으며 반복소모량이 많습니다.
헬로마미는 16비트로서 훨씬 더 보강된 프로그램과 10여개의 보육모드
그리고, 정밀한 부품으로 이루어진 오리지날 제품이므로
유사품과는 비교도 되지 않을만큼 월등합니다.
하지만 8비트와 16비트와의 외관상 구분이 용이하지 못하므로
꼼꼼한 주의가 필요합니다.

500만원 고료 육아일기 공모 특별 코너

헬로마미의 정식 공급업체인
(주)하은과 포토뮤직이 함께하는 새로운 이벤트~!
헬로마미의 육아일기를 현상 공모합니다.
여러분만의 헬로마미를 키우신 모든 분들!
좀더 멋진 공룡으로 키우기 위해 무한한 애정과 사랑으로
많은 날들을 보내신 여러분의 마음을 맘껏 표현해 보십시오!



※ 유사품에 주의하십시오.

현재 시중에 유통되고 있는 대부분의 디지털 애완동물 키우기는 8비트 유사품으로서 반복소모량이 많고 버튼불량이나 조작상의 문제점을 많이 보이고 있습니다. 헬로마미만이 16비트 등록으로서 훨씬 더 보강된 프로그램과 10개의 보육모드, 그리고 정밀한 부품으로 이루어져 있는 오리지날 제품입니다.

◆ 응모자격 :
자격기준은 없지만, (주)하은엔터프라이즈에서 공급하는
16비트 헬로마미를 키워보신 분이면 누구나 응모가 가능합니다.

◆ 응모부문 및 시상내역 :
헬로마미를 키워본 경험과 그 소감을 적어보내주세요.
공정한 심사를 통해 다음과 같이 시상합니다.
- 대 상 1편 : 상금 100만원
- 우수상 1편 : 상금 50만원
- 가 작 5편 : 상금 30만원
- 입 선 20편 : 상금 10만원

◆ 응모요령 :
200자 원고지 20~50매 분량 (A4 용지 2~4매)

◆ 응모기간 :
1차마감 : 1997년 4월 20일 ~ 5월 17일까지 당일 도착분까지 유효.
2차마감 : 1997년 5월 20일 ~ 6월 17일까지 당일 도착분까지 유효.

◆ 발표 :
포토뮤직 (I LOVE STAR) 7월호에 수상자 명단 및 시상일자 기재

◆ 보낼곳 :
서울시 영등포구 여의도동 36-4 오륜B/D 407호
포토뮤직 (I LOVE STAR) 헬로마미 육아일기 공모 담당자 앞 (우 150-010)

◆ 주의사항 :
- 원고에 이름, 연령, 연락처 (주소, 전화번호) 를 반드시 기재해 주십시오.
- 낙선된 원고는 반환하여 드리지 않습니다.
- 기타 자세한 문의는 아래의 전화번호로 연락하십시오.
문의전화 : (02) 701-4833 / FAX : (02)703-0326

◆ 주최 : (주) 하은엔터프라이즈 ◆ 주관 : 포토뮤직 I LOVE STAR

GAME CHAMP

독자의 PS를 고쳐 드립니다

플레이 스테이션이라는 게임기가 국내 유저들의 눈에 띄기 시작한지도 벌써 2년이 지났다. 하지만 이 고성능 게임기가 국내에 정식 발매되기까지 수많은 유저들의 게임기들은 불법적으로만 거래가 되었다. 자신이 갖고 싶은 게임기가 국내에 정식 발매되기를 기다려 온 유저들에게는 이번의 PS 정식 발매는 큰 선물이 되었다. 하지만 PS를 국내에 정식 발매하기 위해 2년여의 준비 기간과 시행착오를 거듭했다고 한다. 이번에 정식 발매 된 이후의 플레이 스테이션을 국내 게임 시장에 정착 및 활성화시키기 위해서 지금도 고심 중이다. 이번 고객 지원센터 설립도 한번 판매한 상품에 대해 끝까지 책임을 진다는 그들의 의지가 담겨 있는 것이다. 이 의지와 게임챔프의 PS 유저들을 위한 배려가 이번 'PS 수리 공동 이벤트'를 만들어 낸 것이다. 게임챔프는 앞으로도 국내 차세대 게임 유저들을 위하여 게임 엔터테인먼트는 물론 다른 차세대기 모델 메이커들과 연계해 지속적인 이벤트를 만들어 나갈 것을 약속한다.



특별부록
타마고치 육아북



바다2 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
305/508
지메지

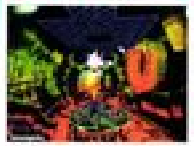


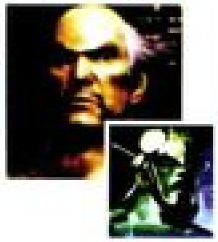




CONTENTS













전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 정확한 실력의 이번호 부족의 내용이나 계속 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 총산의미일실상가 내 신진향배서사에 ☎02-714-7942

발행 겸 편집인 서관석
편집주간 조 신
챔프취재팀 팀장/송동석
김동욱, 이성철, 이재덕
이선희, 박연선, 안명석
객원기자/황인준, 성운구, 장학신
통신원/정광인(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/김대연
양연지 대리, 신성하
일러스트/정용석
챔프기획팀 팀장/이상연
유구현대리, 최일권대리, 임소희
김혜미
영업팀 팀장/최종선
손용락 대리, 김희정
관리팀 박정미, 김희정
광고팀 팀장/손대연
문형철 대리, 이진수
발행 ㈜제우미디어
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운전빌딩 5층
제작팀 팀장/이용택
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 거성실업
출력 베스트 출력센터
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재 702-3213/4
미술 702-3282
C.G T.D.A.D

가격 및 정기구독 안내
가격 6,000원
1년 정기구독료/66,000원
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/702-3215

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0164-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 105-22-00060-9
■제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

IBM PC 게임특집 INDEX

COMPAQ

COMPAQ QUALITY



귀신아 썩 물러가라!

이리 보고 저리 봐도 빈틈이 안보여.
신이 들려도 너무 완벽하게 들렸어.
그래, 사람들은 신들린 널 좋아하겠지.
JBL스피커에 33.6Kbps 모뎀까지 달고
별별 굿을 다해내니…
그러나 신주님 노한다!
샘 많은 우리 신주님
토라지기 전에 당장 물러가!

신들린 PC-
컴팩 프리자리오

신들린 인터넷 접속!
신들린 멀티미디어 기능!

33.6Kbps의 업계 최고속 인터넷 접속!
초고속 33.6Kbps 모뎀을 장착, 느리고 답답했던 인터넷 접속을 빠르고 속 시원하게 해 드립니다.

JBL 스피커의 화려한 멀티미디어 사운드!
Spatializer® 3차원 입체음향, Wavetable Synthesis Sound… 세계 일류의 오디오업체 JBL의 스피커 시스템, 멀티미디어가 더욱 즐겁습니다.

스마트 & 엘레강스 스타일의 디자인 변신!
부드러운 곡선, 세련된 색상, 편리한 간편작동버튼과 CD꽂이, 전혀 새로운 개념으로 디자인되었습니다.

버튼 하나만 누르면 모든 기능이 척척!
손쉬운 가전제품 처럼 간편작동버튼 (Easy Access Buttons) 하나만 누르면 멀티미디어 기능으로 쉽게 접근됩니다.

무궁무진한 즐거움을 주는 다양한 소프트웨어!
작업중 전화통화, 음성우편함, 다양한 내장소프트웨어와 CD타이틀로 소프트웨어의 즐거움이 넘칩니다.

마이크 및 볼륨조절 기능을 갖춘 전용 모니터!
내장된 마이크로 스피커폰 기능을 이용할 수 있으며, 사운드의 볼륨도 쉽게 조절하고, On Screen Display 기능까지 갖추고 있는 멀티미디어 전용모니터입니다.

1년 방문수리, 2년 부품보증
(단, 모니터, 키보드 등 일부 선택 사양은 1년간 보증)

협력업체 모집

세계 제일의 PC회사인 컴팩컴퓨터와 함께
사업을 하실 분을 모십니다.
분야: 총판 및 대리점
문의전화: (02)3470-0714 / 담당자: 이종일 대리

컴맹이면 어때, 컴팩이면 돼…



intel inside
pentium® PROCESSOR
Intel Inside Logo및 Pentium, 펜티엄은 Intel 사의 등록상표입니다.

컴팩 프리자리오

http://www.compaq.co.kr

한국컴팩컴퓨터(주) ● 대표전화: 3470-0700 ● 제품및 기술문의: 523-3575 ● A/S문의 및 접수: 080-902-7777 협력사: 서울 · (주) 태양컴퓨터 3272-5757 용산 터미널 매장 701-3973 해태전자 (주) 590-0594/(주) 해태 I&C 581-7500 (주) 이.엔.지 703-8888 (주)한해 C&C 3476-4900~5 나진매장 701-5032 유니온 컴퓨터(주) 587-3500 전자랜드매장 706-4321 (주)두고정보통신 551-1757, 711-6743 (주) 인성정보3400-7474 부산 · (주)동남하이테크 051-622-0566 공인협력교육기관 · 퓨처키즈 코리아:535-8871

KOREA INFOS

대원동화, 타마고치 관련 모든 상품 취급 예정

최근 날로 인기를 더하고 있는 반다이 타마고치의 국내 수입원인 대원동화는 4월 한달동안 매주 토요일 오후 시내 중심가에서 별인 한정 판매 이벤트에서 청소년층 뿐 아니라 일반인들에게도 큰 호평을 받아 오리지널 타마고치 홍보에 큰 성공을 거두었다.

대원동화는 지난 5월 3일부터 전국 유명 서점과 팬시점에서 판매를 개시했다. 그러나 아직은 물량이 달려 각 서점별로 30개씩 미리 예약을 받아 판매 중이고 1차 물량이 모두 들어오면 충분한 공급이 이루어질 것으로 보인다.



한편 대원동화는 현재 시판 중인 1탄 타마고치 이외에도 2탄인 신종 타마고치를 6월말, 3탄인 3종(천사 타마고치, 바다에서 발견 타마고치, 숲에서 발견 타마고치)을 7, 8월경에 그리고 암수 구분이 있어 케이블을 통해 아기를 낳는 4탄 타마고치를 10월경에 국내에 도입할 예정이다.

또 그 이외에도 타마고치 관련 캐릭터 상품과 출판물들도 현재 준비 중이며 이들 상품의 판매를 위한 타마고치 전문 매장 1호점을 남산에 개설할 예정이다. 한편 대원동화는 반다이에서 개발 중인 GB용 타마고치를 6월말경 일본과 동시 발매를 추진 중이고 올 여름방학에 반다이에서 발매될 4각 타마고치 형태의 '디지털 몬스터'라는 사육과 대전이 동시에 가능한 상품도 도입할 예정이다.



정품 타마고치는 앞으로 이 스티커가 붙어 있는 취급점에서만 판매한다

현대 세가, 「더 하우스 오브 더 데드」 꼭 수입한다!



현대 세가는 얼마전 AOU 쇼에서 큰 호평을 받은 바 있는 세가의 호러 건슈팅 게임 「더 하우스 오브 더 데드」의 국내 수입을 결정하고 한국컴퓨터게임산업중앙회의 심의를 통과해 6월경 발매할 예정이다.

이번에 현대 세가에서 들여오는 「더 하우스 오브 더 데드」는 그들의 제 1탄 소프트 스커드 레이스에 이은 두번째 작품으로 괴기스러운 분위기와 현실감 넘치는 표현으로 일본 내에서는 크게 호평을 받고 있는 상태이지만 너무 잔인한 장면들 때문에 당초에 관련 업계인들은 이 게임의 국내 수입 여부가 불투명할 것으로 예측했었다.

한편 이 게임의 도입에 대해 현대 세가의 한 관계자는 "「더 하우스 오브 더 데드」의 일본 버전과 국내에 수입되는 버전은 피의 색깔이 다르기 때문에 심의 통과 문제는 크게 없었던 것이고 총을 맞은 캐릭터들의 살점이 튀는 것은 인간이 아니라 몬스터류의 좀비이기 때문에 그다지 문제가 되지 않을 것"이라고 「더 하우스 오브 더 데드」의 국내 도입 이유를 설명했다.

한편 현재 강남의 한 오락실에서 인컴 테스트 중인 「더 하우스 오브 더 데드」는 다른 오락기보다 외관이 크기 때문에 겉으로 보기에도 유저들의 주목을 끌 뿐만 아니라 대형 화면과 리얼한 사운드로 건슈팅 게이머들을 더욱 사로 잡고 있다.

문의처 : 현대 세가 엔터테인먼트 (02-527-4387)

드림 아일랜드, 스탬프 클럽 도입 추진

아케이드 개발 및 유통 업체인 드림 아일랜드는 현재 일본에서 「프린트 클럽」과 함께 최고의 인기를 누리고 있는 데이터 이스트의 「스탬프 클럽」을 국내에 도입해 유통을 추진 중이다.



스탬프 클럽은 일본의 데이터 이스트사가 개발해 세가를 통해 유통 중인데 이 사진형 아케이드 프로그램은 기존에 프린터 클럽이 1회성 사진을 뽑아내는데 반해 반영구적인 자신의 얼굴 도장을 뽑아낼 수 있고 다양한 배경을 선택할 수 있는데다가 최근에는 타마고치 캐릭터까지 삽입되어 더욱 인기를 모으고 있는 아이템이다. 데이터 이스트의 경우 최근 이 프로그램 하나로 일본 내에서 단번에 매상고가 5위권 안으로 뛰어오르기도 했다.

드림 아일랜드의 한 관계자는 "스탬프 클럽에서 나오는 도장의 필름과 그 필름에 얼굴을 새기는 것 자체가 매우 어려운 기술이기 때문에 세계의 어느 메이커도 당분간은 이 기술을 흉내낼 수 없을 것"이라고 강조하며 국내에서도 청소년 유저층 이외에도 여성층들에게도 크게 호평받을 것이라고 전망했다.

문의처 : 드림 아일랜드(02-277-2764)

세미콤, 인기 무협 만화 「열혈강호」 게임화

국산 아케이드 개발사 중 다작을 내기로 유명한 세미콤은 최근 영챔프에서 인기리에 연재 중인 양재현 씨의 「열혈강호」를 격투 게임화하기로 결정하고 개발에 착수했다.

「열혈강호」는 한동안 침체되었던 국내 무협 만화계에 새로운 활력을 불어넣은 작품으로 새로운 설정과 신선한 감각의 주인공 한비광을 중심으로 쉴새없이 벌어지는 수많은 사건들을 주 내용으로 하는 무협 만화이다.

한편 세미콤은 「열혈강호」를 한국판 사무라이 스피리츠와 같은 검술 격투 게임으로 제작할 예정인데 「SD파이터즈」를 제작한 노하우를 바탕으로 특징적인 캐릭터의 개성과 부드러운 조작감에 특히 주안점을 둘 예정이다.

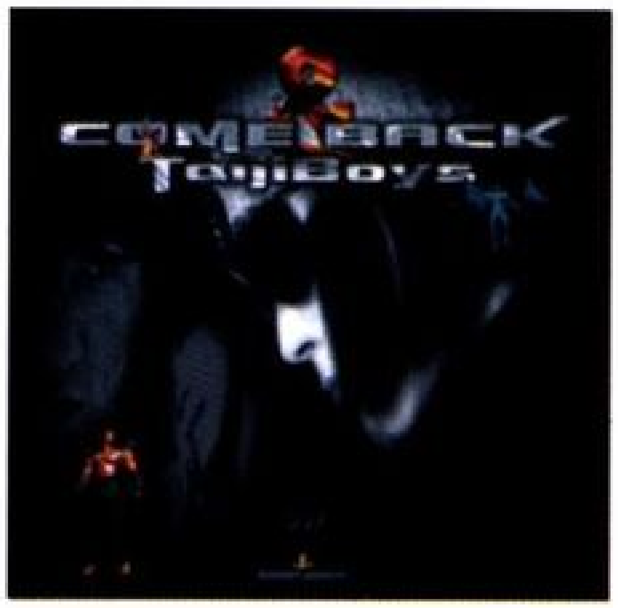
한국 최고의 게임 「컴백 태지 보이스」

서태지와 아이들을 주인공으로 한 액션 게임 「컴백 태지 보이스」가 일본에서 한국 제작 최고의 게임

으로 평가받고 있다.

아담소프트의 처녀작인 이 게임은 대중성을 감안하여 게임매니어보다는 서태지 팬들을 주 타겟으로 잡아 이미 3만개의 판매고를 올리고 있다. 물론 게임 자체로서는 실패했다고 하나 단순 게임 플레이가 아니라 모션캡처를 이용하여 캐릭터의 움직임을 자연스럽게 표현하고 있으며 내용상으로는 히트곡 음반을 융합시켜 인핸스드 CD롬 파티들을 만들어 음반점을 중심으로 유통하고 있는 것도 독특하다고 할 수 있다. 일본의 게임평론가들이 「컴백 태지 보이스」를 한국 최고의 게임으로 평가하고 있는 이유 중의 가장 큰 것은 협소한 게임매니어만을 위한 소프트웨어이기 보다는 바로 대중성을 반영했다는 부분이다. 앞으로의 게임 흐름도 매니어성 보다는 대중성으로 흐를 것이라고 말하기도 했다.

게임은 원래 매니어성이 강해 '오타쿠'라는 말이 붙을 정도로 대중성이 희박했다. 하지만 하나의 문화로 정착된 게임은 대중으로 급격히 전파하여 매니어성이 약한 대중성을 노린 게임이 인기를 얻게 되자 '아무로 나미에'같은 최고급 가수가 게임에 등장, 새턴의 하드웨어 보급에 일익을 담당했고 게임 소프트웨어도 플레이 스테이션으로 등장한 「파라파래퍼」, 「I.Q」와 같은 게임이 대작 FFⅦ의 인기를 누르고 3개월 연속 인기차트 1,2위를 기록하기도 했다.



일본의 한 게임 저널리스트는 "앞으로 게임은 문화속에 깊이 침투하여 매니어가 아닌 하나의 생활로 자리잡아 매니어성이 강한 게임 보다는 다같이 즐기는 아이디어 게임이 성공할 것이다"라며 앞으로의 성공 게임 스타일에 대해 강하게 시사했다.

문의처 : 아담 소프트(02-3472-4187)

하이콤 「코룸」, 4월의 게임대상 수상

지난 4월 30일 하이콤의 전략 액션 롤플레잉 게임



「코룸」이 문화체육부와 전자신문사가 공동으로 주최하는 「대한민국 게임대상」 4월 우수게임으로 선정되어 시상식을 가졌다.

4월 우수게임의 후보작은 하이콤의 「코룸」을 비롯, 소프트맥스의 「창세기전2」, 계몽사의 「수정열쇠의 비밀」, 아담소프트의 「컴백 태지 보이스」, 아싸의 「프로기 영어유치원」이며 5편 모두 전반적으로 참신함이 돋보였으나 완성도에서 미흡한 면이 많았다는 평을 받았다. 대상을 차지한 「코룸」은 저주받은 땅에서 벌어지는 복수 전쟁에 액션을 가미시킨 전략액션 롤플레잉 게임이다. 자연스러운 애니메이션과 편리한 키 조작, 윈도 모드와 풀 화면 모드 지원, 반투명 특수효과 등을 가미시킨 것이 특징이다.

이 게임을 개발한 하이콤은 이번 수상을 계기로 아케이드용 게임과 PC게임, 새턴용 게임 등의 개발에 주력할 계획인데 연내에 새턴용 타이틀의 개발에 착수하게 되며 아케이드용 게임 5종의 판매도 계획중에 있다.

문의처 : 하이콤(02-795-5765)

게임본부, 각종 차세대 주변기기 선보여



게임관련 기기의 유통을 담당하고 있는 게임본부에서는 최근 용산 게임시장의 단속으로 침체된 게임 시장에 활력을 불어넣기 위해 참신한 각종 주변기기를 선보였다.

이번에 선보인 주변기기는 PS 콘트롤러 패드와



PS 5500전용 AV, S단자 겸용 케이블, 세가 세텔라이트(SEGA SATELLITE) 컨버터 등을 비롯한 차세대기 위주의 주변기기들이다.

그 중 PS 콘트롤러 패드는 한층 세련되어 보이는 유선형 디자인이 돋보이며 조이패드 옆쪽, 아랫쪽에 있는 손바닥 받침대는 패드를 쥐었을 때의 안정감을 더해준다. 또한 방향키가 약간 돌출되어 있어 미세한 조작도 쉽게 할 수 있으며 L1,L2,R1,R2 버튼이 손가락 가까이에 위치해 버튼을 누르기가 더욱 편리해졌다.



세가 세텔라이트는 유럽, 미국, 일본판 새턴 소프트웨어 구동을 가능하게 해 준다. 또 기존의 PS용 케이블을 S단자와 AV단자 케이블을 하나로 결합해 놓은 겸용 케이블은 보관과 사용등이 매우 간편한 장점이 있다.

문의처 : 게임본부 (02) 701-1667

사조, 국산 드래고치 자체 개발중

사조냉장의 계열사인 사조 홈쇼핑은 얼마전 일본의 나비스 사와 공동으로 개발한 드래고치를 국내 유통해 호평을 받은데 이어 순수 국산 기술력으로 드래고치를 개발하고 있다.

현재 국내에서 유통 중인 휴대용 액정 시뮬레이션 게임기의 대부분이 일본이나 중국 등의 외국산인데 반해 이번에 사조 홈쇼핑에서 자체 개발하는 드래고치는 순수한 국산이기 때문에 외화 낭비나 물량 부족으로 상품이 고가화되는 사태를 방지할 수 있다는 데에 그 의의가 크다고 할 수 있다.

사조에서 제작 중인 국산 드래고치는 현재 6월말 발매를 목표로 마무리 작업에 한창이며 국내 내수용뿐 아니라 일본, 미국, 유럽 등지에도 50만개의 물량을 수출할 예정이다. 한편 사조 홈쇼핑은 사워 기능등 몇가지가 추가된 드래고치의 후속 버전 「라쿠라쿠」도 곧 도입해 시판할 예정이다.

문의처 : 사조 홈쇼핑(02-561-9346)

사무실 이전



주소 : 서울시 서초구 서초 2동 1376-1 외교센터 4층

휴대용 게임기로 VF3를 즐길 수 있다

미국의 타이거 인터랙티브사는 최근 그들이 새롭게 개발 중인 휴대용 게임기 「게임컴」에 대한 매스컴 공식 기자회견을 가졌다. 이날 발표된 게임컴은 닌텐도의 미니컴보이 보다 훨씬 월등한 것으로 평가받았는데 그 이유에 대해서 타이거사의 샌디 슈나이더 부사장은 "LCD 카트리지 베이스 게임이라는 신 시스템을 도입한 게임기이고 게임 이외에도 전자 수첩용으로 주소, 전화번호, 달력 등의 기능이 옵션으로 준비되어 있으며 볼펜형 마우스를 이용해 스크린 터치식으로 텍스트를 입력하는 것이 가능하다. 또 스페셜 카트리지를 이용할 경우 PC 모뎀과 동일한 성능을 발휘할 수도 있는 놀라운 휴대용 게임기이다"라고 말했다.



한편 타이거의 게임컴에 대응되는 1탄 소프트웨어는 세가 최고의 격투 게임인 「버철 파이터3」로 원작과 비교해 얼마나 충실한 개발이 될 지는 아직 미지수이지만 휴대용 게임기로 「버철 파이터3」가 나온다는 것 자체로도 업계의 큰 주목을 받고 있다.

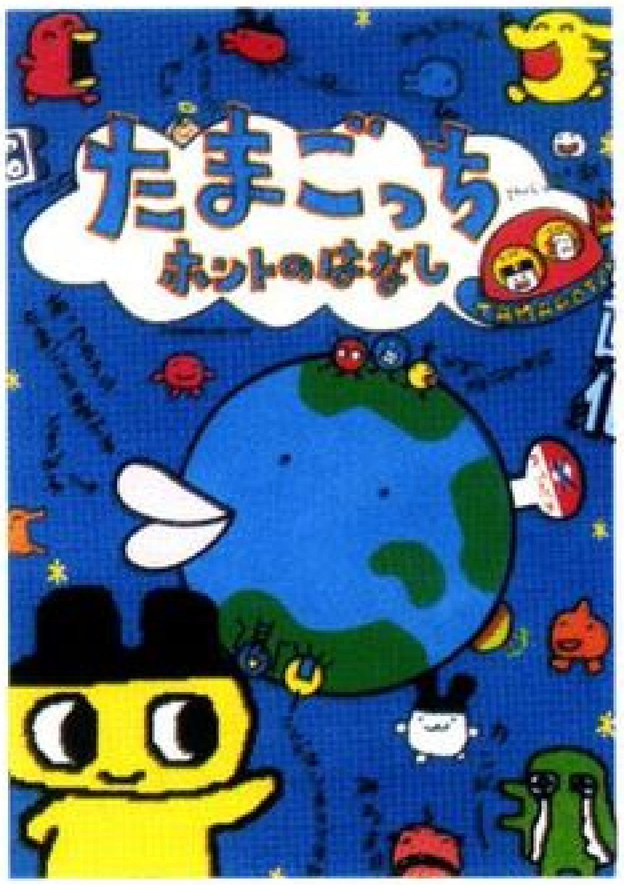
또한 타이거사는 VF3 이외에도 9개 타이틀의 라인업을 발표했는데 그 중에는 유저들에게 잘 알려진 「배트맨 & 로빈」, 「듀크 뉴켐」, 「인디 500」, 「모탈 컴뱃 트릴로지」 등의 타이틀도 다수 포함되어 있는 것으로 알려졌다.

게임기 본체의 가격은 70달러(약 55,000원정도)이며 소프트의 경우는 20달러(약 15,000원 정도)가 될 것이라고 한다.

타마고치 영화화와 암수 구별 신종 발매

지난해 11월 제 1탄 발매 이후 대 히트를 기록 중인 반다이의 「타마고치」 영화가 올해 7월 공개될 예정이라고 지난 4월 16일 일본의 동영사가 발표했다.

영화는 10분 정도의 애니메이션 작품으로 7월 12일부터 전 일본 동영에서 주최하는 「97 여름 동영 애니페어」에서 상영된다. 타이틀은 『타마고치 실제 이야기』로 태어난 고향인 「타마고치 별」에서의 생활 모습을 그리고 지금까지 수수께끼의 베일에 싸인 타마고치의 생태를 분명하게 보여줄 것으로 알려졌다.



이와 같은 타마고치 영화화는 유저들이 타마고치를 주인공으로 한 애니메이션을 간절히 원하고 있어 결정하기로 했다고 반다이 측이 설명했다.

한편 올여름에 「타마고치 블리드 타입(가칭)」이라는 신종이 발매된다. 이것은 남자 타마고치와 여자 타마고치 두 종류를 발매해 각각 성장시켜 본체를 연결시켜 알을 낳도록 하는 상품인데 발매는 8월 예정이고 가격은 1,980엔이다.

또한 타마고치의 인기로 인해 품절 현상이 지속되자 반다이 측은 4월부터 월 평균 생산량을 200만개로 늘려 품절 문제를 해결할 것이라고 밝혔다.

영화 「두근두근」의 시오리역은 14세 여중생으로 결정!



「두근두근 메모리얼」을 영화화하고 있는 일본 동영사에서 지난 3월 28일 이번 영화의 주인공인 후지사키 시오리를 뽑는 최종 오디션이 있었다. 이날 13,018 대 1이라는 경이적인 경쟁률을 통해 선발된 행운의 히로인은 1982년 9월 28일생으로 만 14세의 후키이시 카즈에라는 소녀. 일본에서는 이미 몇 편의 TV를 통해 알려진 신인 탤런트이다. 카즈에양은 이날 선발로 인해 결국 「두근두근 메모리얼」의 영화 주제가도 부르게 되는 행운까지 안게 되었다.

한편 미소녀 팬들의 열광적인 기대를 모으고 있는 영화 「두근두근 메모리얼」은 일본에서 8월 초 개봉될 예정이어서 벌써부터 일본 게임계와 영화계를 동시에 들뜨게 하고 있다.

아키라 꼬마 등장하는 맥시멈 배틀 비디오 발매

한국의 아키라 꼬마 신의욱, 이게라우 조학동 군 등의 쾌거로 국내에서 더욱 관심을 모았던 「버철 파이터3 세계 대회 맥시멈 배틀」이 비디오로 발매될 예정이다.



이 비디오에는 지난 2월 15일, 16일 양일간의 대회 풍경과 이 날 세계 각국의 출전자들이 보여준 놀라운 기술과 상대를 단번에 쓰러뜨릴 수 있는 초필살기 등이 수록된다. 이번에 발매되는 맥시멈 배틀 비디오의 해설자는 일본에서 버철 파이터의 천재로 잘 알려진 붐붐 마루이며 일본 도시바에서 5월 초순 경 발매될 예정이다.

코나미 게임 스쿨 입학하면 입사 시험 면제

지난 4월 11일 올해 개교한 「코나미 컴퓨터 엔터테인먼트 스쿨」의 입학식이 있었다. 이 학교는 게임 크리에이터의 인재 발굴과 양성을 위해 설립되었는데 일본에 있는 지금까지의 다른 게임 스쿨과는 달리 이 학교를 졸업하면 모 회사인 코나미사에 입사할 경우 입사 시험이 면제된다. 그렇기 때문에 이 학교는 다른 게임 스쿨과는 달리 입학하기가 매우 까다로운 것으로 알려졌는데 그 이유는 입학이 곧 코나미사로의 입사로 직결되기 때문이다. 이날 「코나미 컴퓨터 엔터테인먼트 스쿨」에 입학한 학생수는 162명으로 약



600여명의 수험자 중에서 선출된 정예의 멤버로 알려졌다.

입학식에서는 코나미를 대표하는 게임 크리에이터들도 참석해 신입생들에게 게임 제작의 참다운 즐거움을 이야기하며 격려했으며 코나미 우에쓰키 사장도 참석해서 축사를 전달하기도 했다.

세가 반다이 합병 위해 조직 개편 중

지난 4월 11일 세가가 10월로 예정되어 있는 반다이와의 합병에 준비하기 위해 기구 개편을 실시한다고 발표했다. 이것은 종래 세분화되어 있던 부서를 집약시키기로 한 것인데 어뮤즈먼트 관련 사업을 담당하는 「어뮤즈먼트 그룹」, 가정용 게임 관련 사업을 담당하는 「컨슈머 그룹」, 캐릭터 상품 관련 사업을 담당하는 「TOY 그룹」으로 구분할 예정이다.

세가 홍보부에 따르면 합병된 신 회사가 멀티미디어, 어뮤즈먼트, 엔터테인먼트 3그룹제를 채용하는 것에 대응하기 위해 이번의 기구 개편이 이루어졌다고 설명했다.

또한 새턴용 소프트웨어를 세가와 반다이가 공동으로 개발하고 있으며 4월부터 양사 인터넷 홈페이지가 상호 접속되는 등 합병으로의 움직임이 순조로운 것으로 알려졌다.

닌텐도 · 세가 게임 판매 전문 편의점 출현



현재 일본 전국의 76개 체인점으로 운영되고 있는 일본 동북지방의 편의점 「카멜마트 저팬」이 게임 소프트웨어의 판매를 개시한다. 기존에는 게임을 판매하는 매장이 절대 부족해 게임 구입이 어려웠던 동북지방의 유저들은 이번 카멜마트 저팬의 게임 소프트 유통 참여로 그동안의 문제가 해결될 전망이다.

그러나 판매될 게임은 추후 발매될 게임 중 카멜마트 저팬이 선정한 것에 한하며 완전 예약제가 된다. 또한 이 편의점에서 취급할 게임 소프트웨어는 세가와 닌텐도의 하드에 한정되어 있으며 플레이스테이션은 추후 검토하겠다고 카멜마트의 한 관계자는 밝혔다.

한편 소비자들의 요구에 따라서는 이후 소프트웨어뿐 아니라 하드웨어와 주변기기도 취급할 수 있을 것으로 보인다. 현재 예약을 받고 있는 소프트웨어는 새턴용 『디-서드』를 비롯해 총 11타이틀이며 이것을 계기로 다른 편의점에서도 게임 판매가 이루어질 전망이다.

소닉에 관한 모든 것 수록된 「소닉잼」



전 세계적으로 대히트를 기록한 소프트이며 세가를 대표하는 캐릭터로서도 유명한 「소닉」이 세가 새턴에 등장한다.

이번에 발매되는 「소닉 잼」에는 과거 슈퍼 알라딘 보이로 발매되었던 4개 작품은 물론 소닉 캐릭터의 역사와 게임 연표, 또 소닉을 테마로 그려진 여러가지 일러스트 등도 수록되어 소닉의 모든 것을 한눈에 알 수 있게 된다.

한편 연말에는 완전 오리지널 소닉 게임의 최신작도 등장할 것으로 보인다.

오락실에서 철권으로 통신 대전 즐긴다

남코는 일본 각 지역의 오락실마다 통신으로 연결해 멀리 떨어져 있는 장소에서도 서로 리얼타임으로 대전을 즐길 수 있는 게임 기술을 개발했다.

지난 3월 25일부터 31일까지 동경 각 지역에 있는 오락실을 연결해 『레이지 레이서』를 사용한 데이터 통신 실험이 열려 게임 매니어들이 직접 플레이해 보는 기회를 가지기도 했다.

한편 남코는 앞으로 레이싱 이외 장르의 게임에도 이 원거리 통신 기술을 이용한 시스템을 구축해 활용의 폭을 더욱 넓혀 나갈 예정이다.

두번째 버철 아이돌 등장



지난해 일본의 높은 멀티미디어 디지털 기술이 창조해 낸 버철 아이돌인 「이다테 쿄코」에 이어 두번째 버철 아이돌이 등장할 예정이다.

쿠키에 데뷔할 예정인 이 아이돌의 이름은 「카나코」로 국적 불명에 확실한 나이도 알 수 없다. 다만 현재까지 알려진 내용은 일본의 시부야 할렘가에 자주 드나든다는 것과 랩과 힙합을 매우 좋아하는 뮤지션이라는 것 정도이다. 그러나 「쿄코」의 폭발적인 인기를 이어갈 수 있을 지는 아직 의문이다.

제 1회 CESA대상에 『사크라 대전』 4개 부문 석권

지난 4월 4일부터 6일까지 동경 빅 사이트에서 열린 동경 게임쇼 '97 봄에서 CESA(사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어협회)가 주최하는 제 1회 CESA대상 작품이 드디어 발표되었다.

CESA 대상은 '96년도 발표된 우수 게임 소프트웨어를 가리는 상으로 게임계 저명 인사 5명으로 구성된 아카데미 위원의 투표 결과와 일반 유저의 투표를 종합해 선정하고 인터넷 등을 사용해 최종적으로 장르별 시상(12장르), 부문별 시상(6부문)으로 결정되었다.

이번의 수상식은 동경 게임쇼의 특별 초대일(4월 4일)에 발표되었으며 대회장에서는 각각의 상을 수상할 관련자들과 언론인들이 많이 출석했다.

한편, 대상으로 선정된 『사크라대전』은 대상 외에 서브 캐릭터상, 메인 캐릭터상, 감독상도 받아 총 4개 부문의 상을 석권했다.

게임 장르별상	대상 작품
액션 게임상 부문	슈퍼마리오64(N64) 닌텐도
스포츠 게임상 부문	덕 예슬렛(SS) 세가
격투 게임상 부문	철권2(PS) 남코
RPG상 부문	SFC 드래곤퀘스트3(SFC) 에닉스
시뮬레이션 게임상 부문	더비스타리온 '96(SFC) 아스키
퍼즐 게임상 부문	뿌요뿌요2 결정판(PS) 컴파일
어드벤처 게임상 부문	바이오 하자드(PS) 캡콤
슈팅 게임상 부문	버철캅2(SS) 세가
드라이빙 레이스 게임상 부문	마리오 카트64(N64) 닌텐도
테이블 게임상 부문	모모타로우 전철 HAPPY(SFC) 허드슨
특별상 수상작품	
뉴 컨셉트 상	파라파래퍼(PS) SCE
뉴 컨셉트 상	포켓몬스터(GB) 닌텐도
스탠다드 상	SFC 드래곤퀘스트3(SFC) 에닉스
부문별상 대상작품	
서브 캐릭터상 부문	사크라대전(SS) 세가
메인 캐릭터상 부문	사크라대전(SS) 세가
사운드상 부문	파라파 래퍼(PS) SCE
시나리오상 부문	바이오하자드(PS) 캡콤
그래픽상 부문	나이츠(SS) 세가
프로그래밍상 부문	나이츠(SS) 세가
감독상 부문	사크라대전(SS) 세가
작품상 부문 제 1회 CESA 대상작품	
사크라대전(SS) 세가	





스퀘어의 DQ7, 삼성의 64비트기 등등

'이럴수가!'

게임계 초특급 소문 추적

게임의 천국 일본에는 신빙성있는 정확한 정보뿐 아니라 믿기 어려운 근거 없는 정보들이 난무한다. 지난해 봄 스퀘어가 FFⅦ을 PS용으로 제작 중이라는 정보가 본지에 국내 최초로 게재되면서 당시로서는 터무니없는 정보라고 생각했던 게이머들이 PC통신상을 한참동안 떠들썩하게 한 적이 있다. 이번에도 게임챔프는 그 정도의 파장을 일으킬 만한 특급 정보를 일본의 유력한 정보통으로부터 입수해 여기에 게재한다.

※ 이 기사는 국내외 게임관련 루머를 취재, 기사화 한것입니다. 사정에 따라 진실성이 결여될 수 있습니다.

소문1 - 드래곤 퀘스트Ⅶ을 스퀘어가 제작한다

해설 - 얼마전 에닉스는 파이널 판타지Ⅶ의 퀄리티를 훨씬 뛰어넘는 드래곤 퀘스트Ⅶ을 98년 내에 발매할 것이라고 발표한 적이 있다. 그러나 에닉스는 현재 그만큼의 퀄리티 높은 게임을 제작해 낼 자본력과 인재(MAN POWER)가 절대적으로 부족한 상황이다. 무엇보다도 가장 큰 문제는 인재가 부족하기 때문에 스퀘어의 게임에 비해서 기술력이 크게 떨어진다는 점이다.

이런 이유 때문인지 일본 게임계의 일각에서는 에닉스가 DQⅦ을 스퀘어에 의뢰(세컨드 파티)해 개발할 것이라는 소문이 일고 있다. 한 예로 드래곤 퀘스트 시리즈의 제작을 줄곧 담당했던 메인 프로그래머 야마나 마나부 씨는 3D 게임을 한번도 만들어 본 적이 없다.

소문을 뒷받침하고 있는 스퀘어의 현재 상황은 무수히도 많다. 스퀘어는 FFⅦ의 지나친 개발비 지출, 이에 반해 판매는 전세계적으로 400만개라는 기대 이하의 실적, 또한 데지큐브의 설립과 하와이 사무소 설치로 적자폭은 더해만 갔다. 그런데다가 에닉스의 경영진 중 한 사람이 DQⅦ을 데지큐브를 통해 유통하고 싶다고 밝힌 것이 이 소문을 더욱 부채질하고 있다.

DQⅦ의 발매는 내년이다. 과연 1년이라는 제작기간동안 FFⅦ를 능가하는 기술력이 나올 수 있을까? 에닉스는 개발팀을 구성하여 발표회도 갖고 있다. 하지만 게임계에서 변수는 항상 존재하는 것이다.

만약 DQⅦ이 스퀘어에서 제작된다면 크로노 트리거와 비슷한 형식이 될 것이라고 일본의 게임 저널리스트들은 벌써부터 예측하고 있다. 그 이유는 크로노 트리거를 제작한 토리야마 아키라(스퀘어 토발 시리즈 캐릭터 디자인), 사카구치 히로노부(스퀘어 부사장), 호리이 유우지 등 3인의 스타일이 드래곤 퀘스트Ⅶ에도 많이 첨가될 경우를 예측했기 때문인 것으로 보인다.



소문2 - 3DO와 삼성전자가 한국형 64비트 게임기를 개발한다

해설 - 최근 국내 일간지들은 앞을 다투어 삼성전자가 미국 3DO사의 하드웨어 부문을 인수해 AGT라는 미국 현지 법인을 설립한다는 보도를 내고 있다. 삼성전자는 이번 인수로 3DO사가 보유 중인 차세대 멀티미디어 반도체 MX칩을 이용해 DVD시스템 기술과 결합시켜 차세대 영상 기기 및 DVD용 핵심 프로세서를 개발한다는 것이 주된 내용이다.

그러나 3DO사로부터 64비트 차세대 멀티미디어 기기인 M2의 기술을 인수받은 일본 마쓰시타는 현재 자신들이 보유한 기술보다 4배 이상의 처리 속도를 가진 MX칩의 기술을 기반으로 3DO사와 삼성전자가 한국형 64비트 게임기기를 개발한다는 정보를 입수하고 3DO사를 제소할 움직임을 보이고 있다고 한다. 마쓰시타측은 3DO사의 M2 등 하드웨어의 기술을 모두 독점 사용할 수 있는 권리를 획득한 상태이지만 3DO와 삼성전자가 MX칩을 이용해 이 보다 월등한 하드웨어를 만들어낼 경우 자사의 64비트기 M2를 크게 위협할 것으로 보고 이같은 결정을 내린 것으로 보인다. 그러나 일부에서는 3DO사가 국내 LG전자와 합작해 유통했던 32비트 3DO의 실패에서도 알 수 있듯이 MX프로젝트 역시 실패할 확률이 높다고 우려를 나타내고 있다.



이 소문에 관해 삼성전자의 한 관계자는 "삼성이 3DO사와 계약해 MX칩의 기술력을 보유하게 되어 사실상 M2 보다 더욱 진보된 게임기를 만들 수 있는 여건을 갖추게 된 것은 사실이다. 그러나 삼성은 이 기술을 DVD 등의 멀티미디어 기술에 활용할 예정이며 64비트 게임기를 만들 계획은 사실 무근이다" 라고 일축했다.

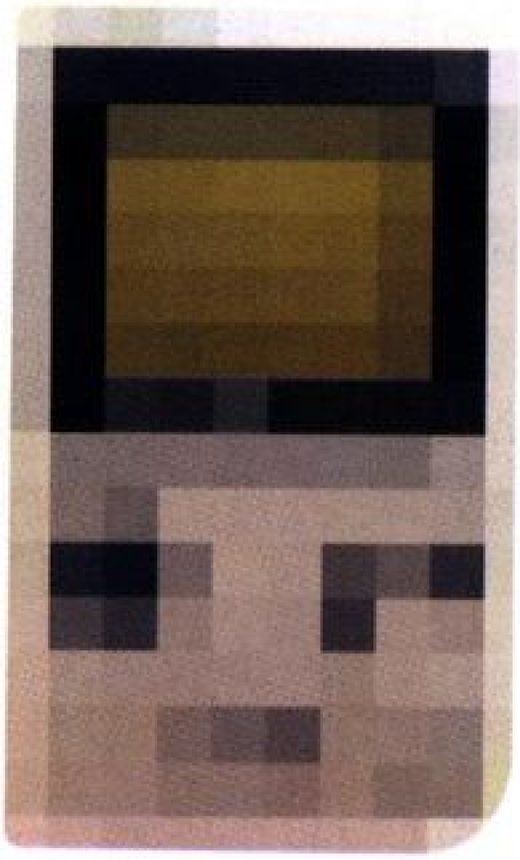
그러나 몇개월 전 삼성전자 개발 관련 부서의 한 담당자가 한국형 게임기를 제작하기 위해 기획 중이라고 언급했던 것이 왠지 마음에 걸린다.

소문3 - GB 능가하는 사상 최고의 휴대용 게임기 탄생 초읽기

해설 - 게임의 현주소 일본에서 새로운 휴대용 게임기가 탄생된다는 소문이 긴급히 나돌고 있다. 현재 휴대용 게임기는 닌텐도의 게임보이, 세가의 게임기어 두 개로 닌텐도의 게임보이가 단연 톱의 자리를 구축하고 있었으나 새롭게 등장하는 하드웨어는 게임보이의 인기를 누를 참신함을 가지고 등장한다고 한다.

새로운 게임기의 창시자는 바로 전 닌텐도의 게임보이의 아버지 요꼬이(横井) 씨. 요꼬이 씨는 닌텐도에서 게임보이를 만들어 순식간에 부장으로 초고속 승진했으나 경쟁사의 32비트 게임기 등장 이후 급격한 주식의 하락, 경기 침체 등으로 닌텐도와 결별했다. 이후 96년에 개인회사를 만들고 게임과 게임기 개발에 주력했다. 하지만 기술력과 우수한 개발진은 준비되었으나 가장 큰 문제인 자본력이 지탱되지 못했다.

2년간의 스폰서 영업과 기타 자본력 축적이



성공리에 끝나자 휴대용 게임기 기획에 들어갔다. 이제 남은 것은 그가 현존 게임사를 잡는 것만 남았다. 물론 자사 브랜드로 제작, 유통할 수도 있는 문제이나 기존의 게임사만큼 조직적이며 폭넓은 유통망을 구축하려면 5년 이상을 기다려야 한다는게 그의 계산인 것이다.

게임보이를 만든 닌텐도, 게임기어를 만든 세가, 플레이 스테이션으로 게임계를 석권한 소니. 과연 요꼬이 씨의 새로운 휴대용 게임기는 어느 회사로 돌아갈 것인가. 현재 상황으로는 어느 회사도 점칠 수 없는 부분이나 확실한 것은 요꼬이 씨는 게임보이의 동생을 확실히 만든다는 것이다.

소문4 - 세가 반다이 회장의 통합 게임기 개발 제안 설(說)

해설 - 현재 일본에서 소니, 닌텐도, 세가의 주요 하드웨어가 3파전을 벌이고 있는 게임기 시장. 하지만 애석하게도 서로 호환이 되지 않는다. 하드웨어의 테크놀로지가 서로 달라 닌텐도 게임을 즐기려면 반드시 닌텐도의 하드웨어와 소프트웨어를 구입해야 한다.

판매면에서 가장 우위에 서 있는 소니는 전세계적으로 플레이 스테이션을 1,300만대나 판매하는 위용을 과시하고 세가는 일본 국내에서만 450만대, 닌텐도는 약 250만대 판매하는 실적을 보이고 있다.

여기서 PC게임쪽으로 한번 눈을 돌려볼 수 있다. PC게임은 컴퓨터를 가지고 있는 유저라면 기종을 기종을 막론하고 호환이 전부 가능하다. 물론 사양의 차이로 인해 만족감을 똑같이 느낄 수는 없지만 통합 하드웨어라는 면에서 메리트를 따라 잡을 게임기는 없다. 가장 잘 팔리고 있다는 플레이 스테이션은 세계적으로 1,300만대이다. 하지만 컴퓨터를 게임기라고 볼



때 보급대수는 플레이 스테이션 보다 수십배, 아니 그 이상이라는 계산이 나온다. 일본내의 게임기를 전부 합해도 2,000만대가 고작이다.

지난 4월, 세가 반다이 회장 오오카와 씨는 통합 하드웨어의 필요성을 절실히 느꼈다. 물론 새턴의 몰락으로 나름대로의 아전인수식의 속셈도 있었지만 가정용 게임기 위주의 일본은 PC게임 위주의 미국, 특히 마이크로 소프트사의 맹위, IBM사의 분투, 애플사의 재기 등에 맞대응한다는 생각이 컸다. 그래서 그는 소니 엔터테인먼트, 닌텐도사를 찾았다. 역시 예상대로 양쪽 다 'NO!'였다.

각 게임사들은 자유경쟁이라는 메리트, 특히 닌텐도사의 가격 하락(16,800엔)은 자본주의 시스템 속에서 이룰 수 있는 장점인 것이다. 만약 공통 하드웨어가 나온다면 소프트의 수량이 적은 닌텐도사와 소니사는 큰 타격을 볼 것임이 분명한 것이다. 다수의 서드파티를 확보하고 있는 소니는 난색을 표명하는 것은 불을 보듯 뻔한 것이다.

하지만 중요한 것은 소니, 닌텐도사는 세가 반다이의 제의를 거절했지만 그 자리에서 '필요성'은 동감했다고 한다. 즉 일본의 하드웨어가 세계로 진출하며 세계적 하드웨어가 되려면 하나의 통합 하드웨어가 되는 방법밖에 없기 때문이다.

소문5 - 슈퍼마리오64의 후속작이 올해 안에 발매된다

해설 - 얼마 전 일본에서는 이전 닌텐도의 유통조직인 초심회의 한 간부로부터 흘러나왔다는 슈퍼 마리오64의 후속작이 올해 안에 발매된다는 소문이 강하게 돌았다.

이 소문을 확인하기 위해 챔프는 미국과 일본 통신원들에게 긴급하게 연락을 취해 완전하지는 않지만 대략적인 슈퍼 마리오64의 후속작에 관한 정보를 얻어냈다.



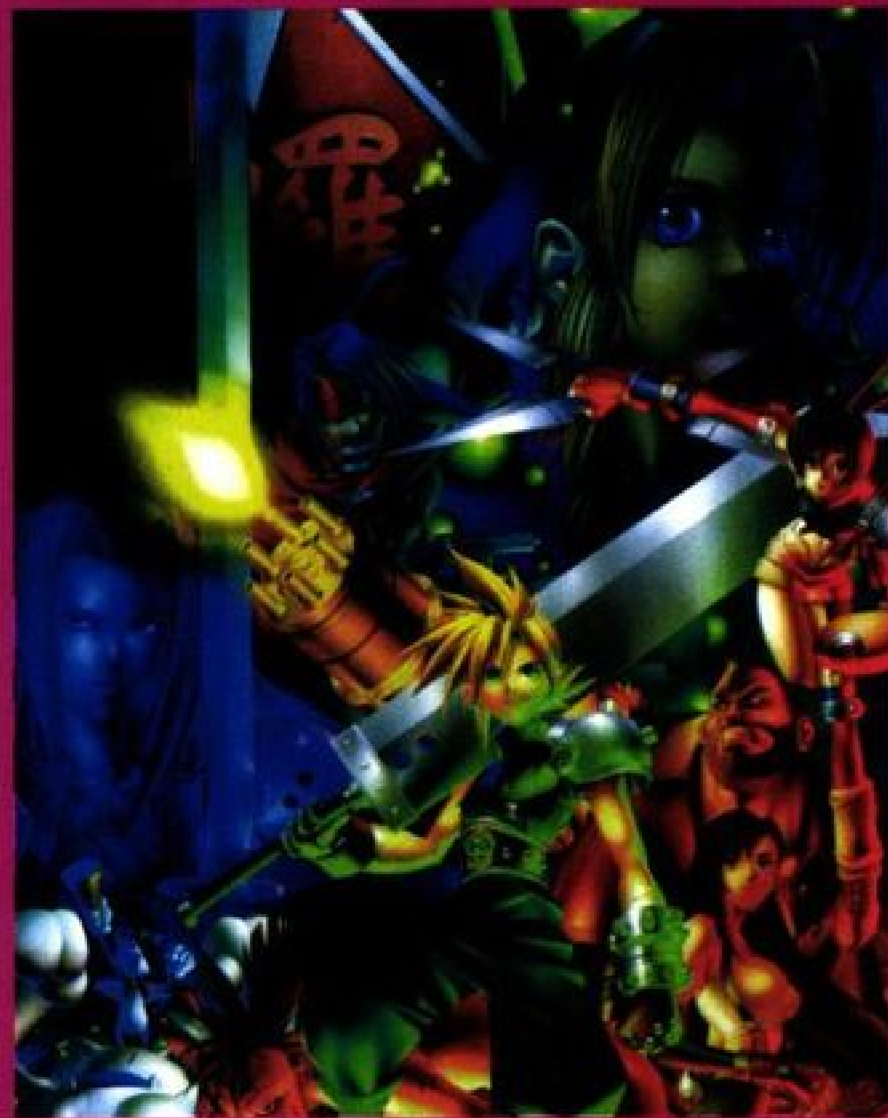
슈퍼 마리오64의 후속작은 지난해 슈퍼마리오64가 완성되자마자 곧바로 제작에 들어갔다고 한다. 그리고 이 작품의 발매일은 올해 안이 아니라 98년 말경이 될 것이라고 하는데 후속작의 특징은 전작에서는 전혀 불가능했던 것으로 마리오가 요시를 타고 모험을 하는 것이 가능해졌다고 한다. 또 이번 후속작에서는 마리오의 동생 루이지를 플레이 캐릭터로 선택할 수 있다는 것을 보면 캐릭터 선택 화면에 마리오 이외에도 루이지와 또 다른 캐릭터들이 등장할 수도 있을 것으로 추측된다.

현재 닌텐도는 슈퍼 마리오64의 후속작에 관한 정보의 유출을 빈틈없이 막고 있다고 하는데 미야모토 시게루가 지향하는 놀라운 퀄리티의 게임을 감안한다면 이 게임은 믿을 수 없을 정도로 뛰어난 작품이 될 것으로 보인다.

PS 특보

SCEA, 스퀘어USA 공동 제작

FF VII 영문판 9월 7일 발매결정!!

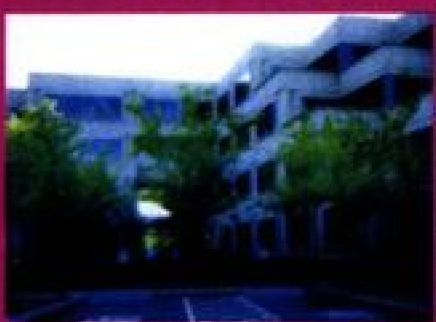


플레이 스테이션용 「파이널 판타지7」이 올해초 발매되어 놀라운 퀄리티를 자랑하며 게임계에 또 하나의 장대한 역사를 창조했다. 그와 함께 IBM PC용으로 비디오 게임계 최고의 RPG인 FF7이 등장한다는 뉴스는 다시금 게이머들을 들뜨게 했다. 당연한 이야기이지만 파이널 판타지7의 영문판은 현재 미국 소니(SCEA : SONY COMPUETR ENTERTAINMENT AMERICA)에서 컨버전 중이며 발매는 9월경이라는 확인 정보를 미국 특파원을 통해서 알아내는데 성공했다.

영문판 FF7 9월 7일 결정 !!

현재 영문판 파이널 판타지7의 컨버전 작업은 미국 소니와 스퀘어USA의 공동 작업으로 진행 중인데 대사 번역 작업은 스퀘어사가 담당하면서 현재 FF7에 설정되어 있는 대륙의 지명을 검증하고 있는 중이다. 스퀘어는 영문판 FF7 컨버전 작업을 지난해 11월부터 착수했으며 일본 버전의 최종 텍스트를 받은 상태로 97년 9월 7일부터 미국에서 발매할 예정이다.

대사 번역 작업의 가장 난점은 일본적인 단어들을 영어화시키는 것인데 게임상의 아이템들에 적합한 영어를 조합해 내는 것이 특히 어려운 문제로 지적되고 있지만 스퀘어사는 미국, 일본 회사간의 공조가 잘 되고 있기 때문에 비교적 문제 없이 진행되고 있다.



FF7의 영문판 작업 중인 SCEA의 전경



최초로 공개되는 FF7의 영문판 전투 화면

최대한 오리지널성을 살려 작업 중

그동안 미국 소니는 와일드 암즈, 비욘드 더 비욘드, 카르니지 하트, 테일 오브 더 선 등 여러 타이틀을 컨버전해 왔는데 와일드 암즈의 경우는 7명의 인원이 번역 작업을 했으나 이번 파이널 판타지7의 경우는 워낙 용량이 크고 스케일 또한 장대해 50여명의 스탭진들이 작업에 투입되었다. 또 크라우드나 바레트 등의 캐릭터 이름은 영문판만의 이름이 아닌 Cloud, Barret 등의 영어로 그대로 옮길 예정이다. 미국 소니는 이번 컨버전을 계기로 앞으로 스퀘어의 대부분의 작품들을 영문판으로 제작할 수 있게 되었다. 또한 얼마 전 지적되었던 FF7의 건전치 못한 내용의 삭제나 새로운 이벤트의 첨가 등에 대해서 미국 소니 측은 스토리나 그래픽 등의 뛰어난 퀄리티에 대해서는 거의 오리지널에 충실하게 컨버전을 할 것이라고 밝혔다. 소니는 미국 정부가 운영하는 ESRB(엔터테인먼트 등급 심의 기관)으로부터 게임에 적합한 출시 등급을 받게되면 그 의견을 최대한 받아들이겠다고 밝혔는데 이는 내용상의 문제로 저연령층이 즐기기에 무리가 있게 되면 유저의 연령 등급을 올려 발매할 수도 있다는 것이라고도 해석할 수 있다.



FF7을 담당하고 있는 SCEA 컨버전 팀의 세스 루이시(Seth Luisi) 씨

미국 초유의 관심 소프트로 부상

영문판 FF7에 대한 유저들의 반응은 최대치에 이르고 있으며 각 매체의 최고 기대작으로 선정되어 있는 상태이고 미국의 대표적인 PC통신 서비스인 컴퓨 서브(CompuServe)와 아메리칸 온라인(American On-Line.)에서도 연일 FF7의 정보로 화제를 모으고 있다. 이에대해 미국 소니 측은 미국의 플레이 스테이션 유저 한사람 당 하나의 FF7을 즐길 수 있을 만큼의 충분한 수량을 확보해 물량 부족 사태를 방지할 것이며 발매 전에 유저들이 FF7을 예약할 수 있도록 도소매점들과 협의 중에 있다.



대사 번역 작업 중인 SCEA 스탭진들

플레이어를 몰입시키는 FF7의 매력

FF7은 지금까지 미국에서 발매되었던 어떤 게임과도 비교가 되지 않을 정도의 높은 퀄리티를 자랑하고 있으며 스토리 라인이나 그래픽, 사운드 등이 탄탄하게 구성되어 있으며 게임의 비하인드 스토리도 FF7이 아니면 누구도 경험해 보지 못했던 그런 내용이 될 것이라고 한다. 지금까지의 FF시리즈는 대부분 서로 스토리 라인이 달랐기 때문에 시리즈 간에 연관성이 별로 없었고 세계관, 캐릭터들이 게임마다 달랐으나 마법 시스템, 그리고 꾸준히 등장하는 초코보, 모그리 등이 나름대로 시리즈의 연관성을 이어주면서 성장해 왔다.

이번에 등장하는 FF7도 이런 맥락을 계승하면서 플레이 스테이션이라는 하드웨어의 장점을 최대한 살려 영화와 같은 게임이 되었다. 끝으로 SCEA의 세스 루이시 씨는 FF7의 매력을 플레이어로 하여금 게임의 세계로 빠져들게 하는 것이라고 말한다.

© 1997 SCEA

코나미 인기 RPG 속편 제작 발표

한때 게임기 업계의 왕좌를 넘보던 코나미, 하지만 게임 개발 메이커와의 경쟁에서 한동안 침체된 느낌으로 코나미도 이제는 안될 것이라고 이야기하는 사람이 많았다. 하지만 지금 코나미는 다시 한 번 새 도약을 꿈꾸며 화려한 재 도전을 선언했다.

환상수호전2

■ 제작사: 코나미
■ 장르: RPG
■ 발매일: 미정
■ 가격: 미정



무라야마씨, 이번작품의 토탈 프로듀서이자 시나리오 담당이다



미키씨, 이번 작품의 음악담당, FC시절부터 게임 음악을 제작해 왔다

PS RPG의 대표작

PS가 RPG부족으로 허덕이고 있던 지난 95년.혜성과 같이 등장한 환상수호전은 RPG팬들의 갈증을 단번에 식혀줄 정도로 대단한 작품이었다. 참신한 세계관에 동료가 108명이나 되는 장대한 스케일,대규모 전쟁 이벤트, 여운을 남기는 감동적 스토리는 인기를 얻기에 충분했던 것이다. 비록 비슷한 시기에 드래곤퀘 6라는 초대작 소프트를 만나 약간 고전하기는 했지만 그 작품성은 충분한 인정을 받았다. 하지만 1은 27개의 진의 문장에 대한 여러가지 의문을 남기면서 끝나버려 속편을 기다리는 팬들의 목소리또한 높았다. 이제 2년간의 준비 기간을 거쳐 제작에 들어간 「환상수호전 2」의 소식을 알아보자.

스토리는 전작에 이어지는 것일까?

전작을 플레이해 본 유저라면 알 수 있듯이 전작의 스토리 진행에는 여러가지 복선이 깔려 있었다. 속편은 완벽하게 전작과 이어진다기 보다는 같은 세계관 안에서 이야기가 진행되어 간다고 생각하는 것이 좋을 것 같다.

일단 커다란 세계관을 설정하고 그 속에서 한작품 한작품씩 이야기를 진행해 나가다가 그것들이 모여 거대한 스토리를 이루는 방식으로 진행된다.

시대적 배경은?

시대적 배경은 전작의 몇 년뒤로 공화국이 성립된 이후. 즉 이번에 주인공은 해방군이 아닐 것으로 보인다. 그러면 전작의 재미 중 하나였던 전쟁 이벤트가 없어지는 것이 아닐까 하고 걱정하는 사람이 나올지도 모르지만 전작에서 호평을 얻었던 시스템인 만큼 어떤 형태로든 다시 들어갈 것으로 생각된다. 그리고 전작을 해본 사람만이 즐길 수 있는 작품이 되지는 않는다고 한다.

전작을 베이스로 하고 있기는 하지만 2는 2만으로 즐길 수 있는 작품. 하지만 전작을 알면 더 재미있게 플레이할 수 있는 작품이 될 것이라고 하니 기대해 보자. 그리고 전작을 플레이한 사람을 위한 플러스 요소는 확실히 들어간다고 하니 안심해도 좋다.





이벤트는 환상수호전의 특징 중 하나



강력한 합성마법도 숫자가 증가될 것이다

전작의 캐릭터들은 다시 등장하나?

전작은 이야기의 원전을 수호전에서 가져온 것이었기 때문에 아군캐릭터는 총 108명이었다. 이번 작품에서도 수호전이라는 테마는 변하지 않으므로 108명이 아군이 된다는 사실에는 변화가 없을 것이라 한다. 하지만 세계관이 같은 만큼 전작에 등장했던 인물들이 다시 등장하는 경우도 있는데 수는 약 1/3 정도이다. 자신의 목숨을 희생해 주인공을 살리는 크레미오의 감동적인 모습에서 그의 팬이 된 사람들도 많은데... 과연 크레미오는 2에서 등장할 것인가?



인기 캐릭터였던 크레미오. 그를 다시 만나려면 전작 데이터가 필요할지도?

성우의 기용문제는?

차세대 기종으로 들어오면서 RPG게임에서 성우를 기용하는 비율이 높아졌다. 그러므로 이번 환상수호전 2에서는 성우를 기용했으면 하는 팬들의 목소리가 높다. 하지만 동료 캐릭터 수가 108명이나 되기 때문에 성우 기용에도 상당한 문제가 있고 게다가 성우를 기용해 버리면 캐릭터의 이미지가 고정되어 버린다는 단점이 있기 때문에 목소리는 추가되지 않을 예정이다.



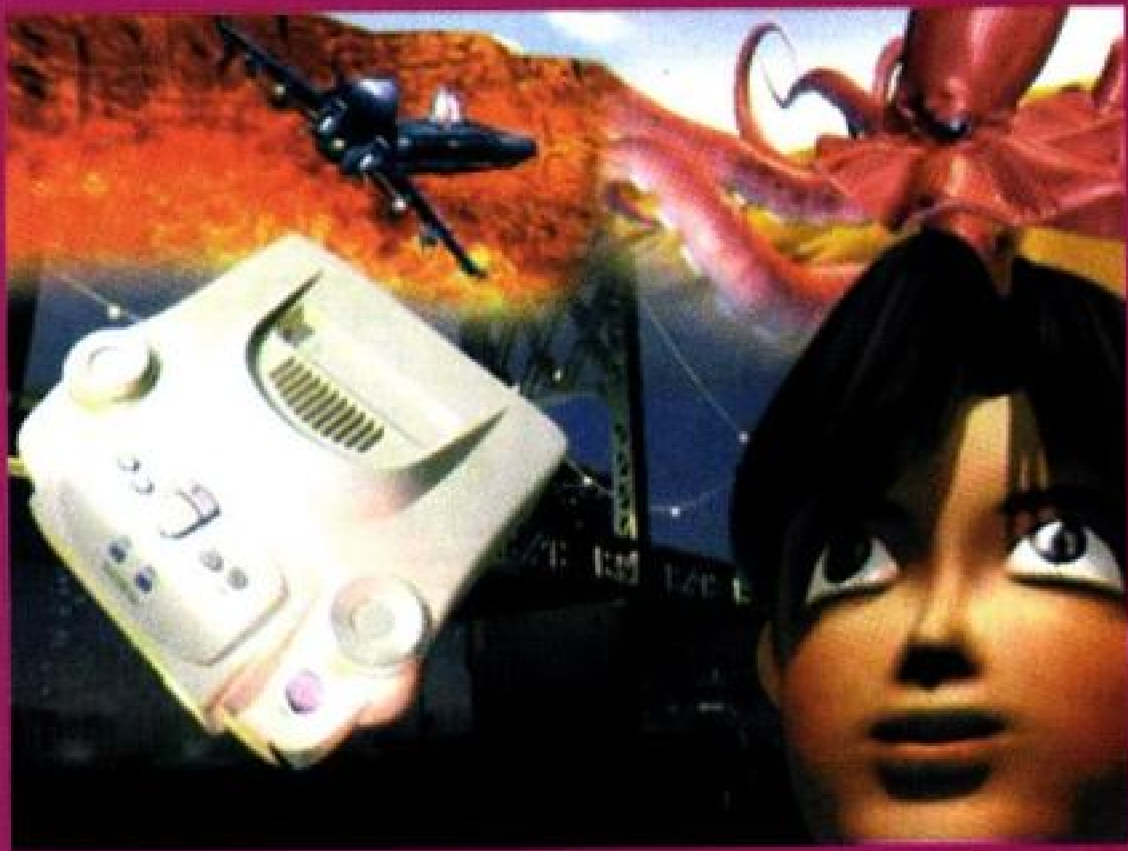
이벤트 상의 1인 전투 등 다양한 전투 형태가 존재했다

© 1997 KONAMI

N64 특보

N64 카피머신(UFO) 닥터 V64(Doctor V64) 실체공개

드디어 발매된 소문의 N64용 UFO. 닥터 V64라는 이름으로 발매된 N64용 UFO는 SFC용 UFO가 조금 투박한 모양이었던 것에 비해 아주 부드러운 느낌으로 디자인되었다는 점이 특징이다. 또한 N64용 게임은 대용량을 필요로 하고 있기 때문에 지금까지의 UFO들과는 달리 디스켓이 아닌 CD를 매체로 사용했다는 점도 특이한 점이다. 현재는 홍콩 등의 동남아 지역에서만 판매되고 있지만 국내의 N64 보급률이 높아진다면 국내에도 들어올 가능성이 높다.



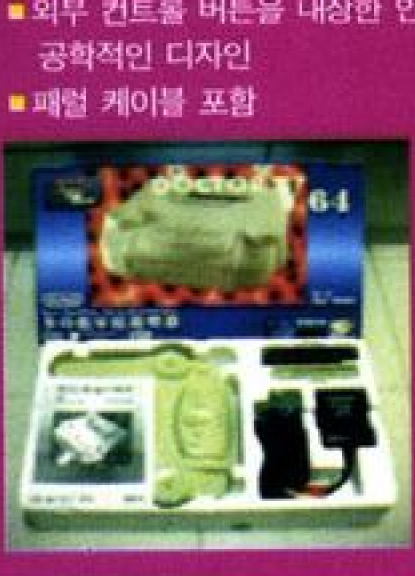
닥터 V64의 등장





닥터 V64의 사양

- 모든 포맷과 호환되는 8배속 CD-ROM 드라이브
- MPEG/CD-I/비디오 CD 2.0무비 재생 가능! 비디오 CD 2.0을 통해서 N64에서 영화를 볼 수 있다.
- 프린터 포트
- 공간 3D 서라운드 사운드 기능
- 128MB의 램 내장. 256MB 까지 확장 가능
- 외부 컨트롤 버튼을 내장한 인간 공학적인 디자인
- 패럴 케이블 포함


V64 기본세트의 모습

닥터V64(이하V64)의 하드웨어 기본 사양은 위와 같다. CD-ROM 드라이브의 가격이 점점 저렴해지고 있는 추세이기 때문에 쾌적하게 게임을 즐길 수 있도록 8배속 드라이브를 사용했으며 대용량의 게임을 즐길 수 있도록 128메가비트(bit)의 램을 사용했다. 앞으로 더욱 큰 용량의 게임들이 발매될 것을 대비하여 256메가비트까지 확장할 수 있도록 되어 있는데 PC에서 램을 확장하는 것처럼 본체 케이스를 열고 램을 직접 꽂는 방식이 아닌 램 카트리지 방식을 사용하였다. 따라서 V64 아래쪽의 램 확장 포트의 뚜껑을 열고 램 카트리지를 삽입하는 방법으로 초보자도 쉽게 램을 확장할 수 있다.


램 카트리지를 꽂는 방법

MPEG 등의 동화상CD를 재생하는 기능도 추가되었는데 이것은 SS와 같은 게임기가 CD-I와 비디오CD 등을 재생할 수 있지만 N64는 그런 기능이 없다는 약점을 충분히 커버해 준다. 프린터 포트라는 것이 달려 있어서 PC와 연결하는 것이 가능하다는 것도 특징 중의 하나이다. V64는 디스켓 대신 대용량을 저장할 수 있는 CD를 사용하기 때문에 여러개의 게임들을 저장한 CD를 구입해서 V64를 통해 실행시키는 방식으로 게임을 즐긴다. 이런 점 때문에 게임을 마음대로 백업하고 자신의 입맛에 맞게 데이터를 변환시켜서 즐길 수 있다는 기존의 UFO의 장점이 사라지게 되었다. 프린터포트는 이러한 단점을 뛰어넘을 수 있도록 PC와 V64를 연결시켜 N64용 게임을 PC의 하드에 저장시킬 수 있도록 만들어 준다. 예를들어 슈퍼마리오64는 64메가비트의 게임이므로 8메가바이트(1바이트= 8비트)에 해당된다. 대부분의 PC사용자들은 1기가 이상의 하드디스크를 사용하고 있으므로 8메가 정도의 부담스럽지 않은 용량으로 즐길 수 있다.


V64의 뒤에는 여러가지 단자들이 있다

© 1997 SNK

V64아래쪽에는 위에서 설명한 것처럼 램 확장포트가 있다. V64의 뒷면에는 PAL(유럽형N64)/NTSC(일본,미국형 N64)를 변환시켜주는 스위치와 출력 단자, 입력단자, 파워 케이블, PC포트(프린터 포트) 등이 있는데 입력과 출력이 있는 이유는 비디오CD의 사용, N64와의 연결, PC와의 연결 등의 기능을 사용하기 위해서이다. 위쪽을 보면 카트리지 포트처럼 생긴 것이 2개가 있는데 하나는 카트리지를 꽂아 다운로드할 때 사용하고 다른 하나는 N64와 V64를 연결할 때 사용한다(N64 아래쪽의 확장포트를 사용하여 연결하는 것으로 보인다).


V64를 위에서 본 모습

게임의 업/다운 로드

V64는 오직 비디오 입력과 출력의 혼합을 지원해준다.만일 RGB/Scart 케이블을 사용하고 있다면 TV에 양쪽 신호를 연결시켜야 한다. 비디오 연결의 혼합을 위해서 V64는 N64가 꺼져 있을 때 출력부를 내부의 출력장치로 전환한다.V64가 켜진 후에는 V64는 N64의 출력을 디스플레이해 줄 것이다. V64는 PAL/NTSC 비디오 신호를 뒤쪽에 있는 스위치를 이용하여 모두 출력할 수 있다. 그러나 V64의 상태와 VCD 출력을 디스플레이하는 데에 사용되었을 때는 NTSC/PAL 모드를 전환할 수 없다. SFC용 UFO와는 달리 V64에는 여러가지 버튼들이 있다. 이 버튼들은 게임의 실행, 비디오 CD의 재생 등에 사용되는데 PLAY STOP◀◀,▶▶,◀◀,▶ MENU,CH 등이 있다.


V64에는 여러가지 기능의 버튼들이 있다

게임을 다운 로드하기 위해서는 두가지의 중요한 순서가 있다. 첫번째는 게임팩을 V64로 다운로드 받는 것이고 두 번째는 다운 로드받은 게임을 V64에서 PC로 전송하는 것이다.



게임의 로딩이 완료되었다

(1)게임을 다운로드하는 방법

1. N64와 V64 사이에 있는 커넥터를 빼낸다
2. V64에 게임팩을 꽂는다.
3. 64MB이하 용량의 게임일 경우는 ◀◀(FR), ▶▶(FF) 버튼을 눌러 게임을 선택한 후 실행 버튼으로 V64를 작동시킨다. 128MB에서 64MB사이의 대용량 게임일 경우는 ◀◀, ▶▶, 옵션버튼을 누른 다음 실행 버튼으로 V64를 작동시킨다.
4. 이제 다운로드를 하고 있는 화면을 볼 수 있을 것이다.
5. 작업이 끝나면 PC로 게임을 전송할 수 있다.


V64에 카트리지를 꽂은 모습

(2)V64에서 PC로 전송하는 방법

1. 우선위의과정을실행한다.
2. V64를 PC의 프린터 포트에 연결 한다. 이때, PC의 BIOS상에서 PC의 프린터 포트는 'EPP', 'ECP', 'SPP' 상태가 아닌 'Normal' 상태로 세팅되어 있어야 한다. 또한 PC와 V64를 연결시켜주는 케이블의 길이가 2m를 넘어서는 안된다. 몇종류의 프린터 케이블은 V64에 연결했을 때 전송이 잘 안되는 경우가 있다. 이 경우는 케이블이 오래 되었거나, Uart600 방식이 아닐 때 나타난 다. 이 조건이 충족되면 PC에서 TCP.EXE를 실행시킨다.
3. 64MB용량 이하의 게임일 경우는 PC의 '/' 키를 눌러 PC의 하드디스크로 전송한다. 128MB용량 이하의 게임일 경우는 V64의 CH버튼과 '/' 키를 눌러 PC로 전송한다.

게임 CD를 로딩하는 방법

1. V64 위에 N64를 연결하고 어댑터에 N64게임을 끼운 다음, N64에 꽂는다(어댑터와 N64용 게임이 있어야 V64를 작동시킬 수 있다).
2. V64를 작동시킨 후 CD 뚜껑을 열고 그 안에 게임 CD를 넣고 CD 뚜껑을 닫는다.
3. V64의 플레이 버튼을 누르면 V64로 게임이 로딩될 것이다. 로딩이 끝나면 N64를 작동시킨다.


어댑터에 카트리지를 꽂는다

PC를 연결하여 게임 플레이

1. CD로 플레이하는 것과 마찬가지로 V64를 작동시킨다.
2. PC에서 TCP.EXE를 실행시킨다.
3. 64MB 용량 이하의 게임을 플레이하기 위해서는 ' 키와 엔터를 누른다. 128MB 용량 이하의 게임을 플레이하기 위해서는 V64의 4번 버튼을 누른 채 " 키와 엔터를 누른다.
4. 전송이 완료되면 N64를 작동시킨다.

BIOS를 업 그레이드하는 방법

1. PC의 BIOS를 업 그레이드하는 방법은 두가지가 있는데, 첫번째는 CD에 BIOS를 굽는 방법이고 두번째는 램에 상주하고 있는 TPC를 통해서 직접 BIOS를 보내는 방법이 있는데, 전자의 경우는 아주 비 경제적인 방법이므로 두번째 방법을 추천한다.
2. 4번과 6번(Play/Pause)버튼을 동시에 누르면 화면에 현재의 BIOS 버전이 나타날 것이다.
3. 이제 3번 버튼을 눌러서 BIOS 의 업 그레이드를 확실하게 할 수 있을 것이다.


V64의 메뉴얼

V64와 N64사이의 연결이 끊어졌을 경우 복구하는 방법

V64가 작동을 하지 않는 경우가 발생하는 것은 N64와 제대로 연결되지 않은 경우이다. 가끔은 V64의 화면이 검게 나타날 때도 있는데 이 경우는 V64 커넥터가 제대로 접속되지 않은 경우에 발생된다. 이 고장을 손쉽게 고치는 방법은 두가지가 있는데 첫번째 방법은 펜치를 이용하는 것이고 두번째 방법은 확장 핀을 이용하는 방법이다.


V64의 내부

(1) 펜치를 이용하여 수리하는 방법

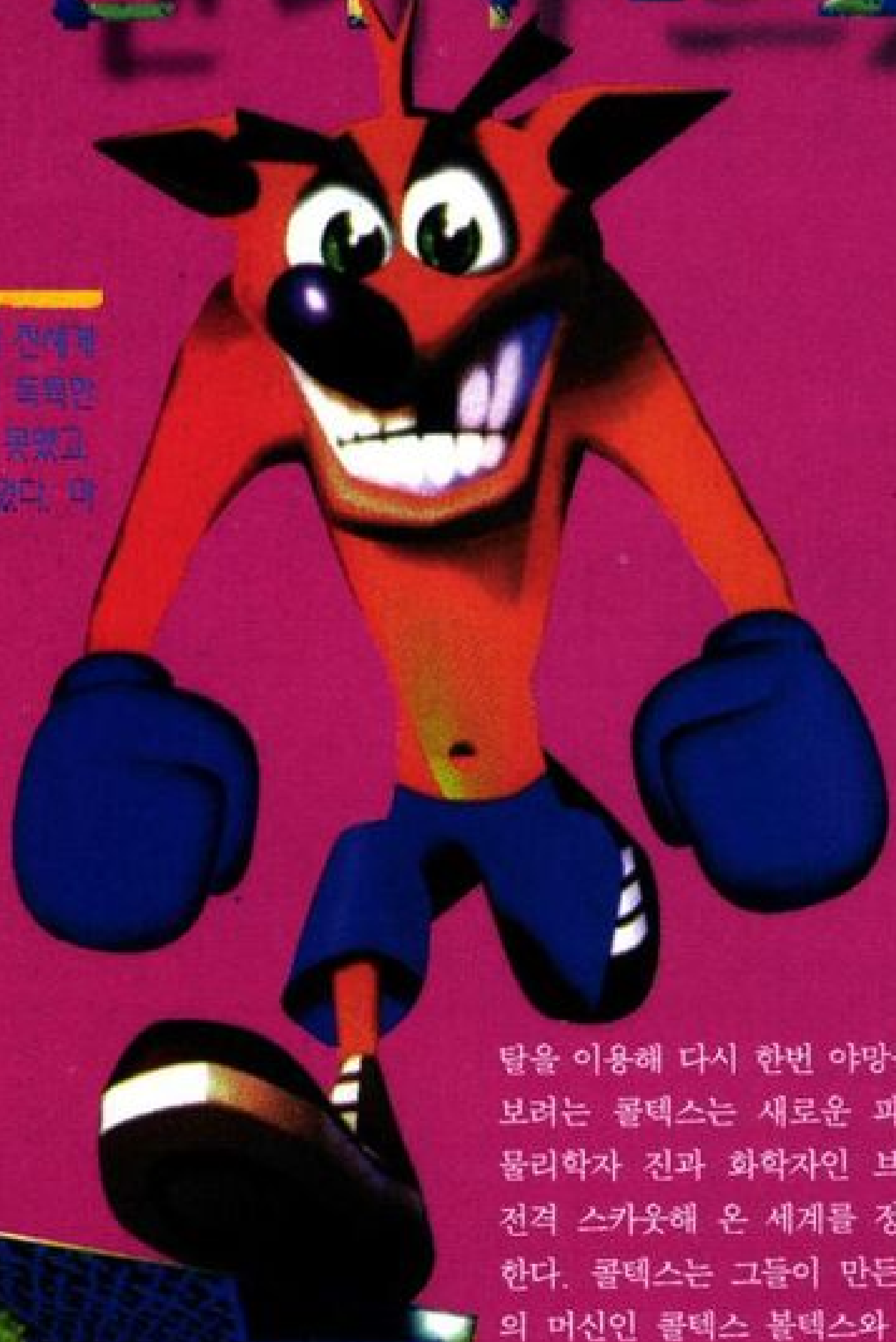
우선 펜치를 준비한다. 그런 다음 N64를 뒤집어서 확장 슬롯이 있는 밑이 위로 향하게 한다. 아마 커넥터 주위에 있는 금속이 보일 것이다. 이 부분을 펜치로 가볍게 조인다. 이때 너무 세게 조이면 부러질 수도 있으니 주의하자. 이렇게 하면 이 금속 부분이 V64 접속부와 꽉 조이게 되어 작동이 제대로 될 것이다.

(2) 확장 핀을 이용하는 방법

최근에 출시된 N64를 가진 게이머들은 이 방법을 잘 알아 두어야 할 것이다. 왜냐하면 초창기에 출시된 N64와 최근에 출시된 N64 사이에는 확실한 차이가 있기 때문이다. 우선 N64의 원형 발판 밑에 있는 볼트를 뺀다. 이 볼트를 돌리기 위해서는 특수한 드라이버가 필요할 것이다. 이제 N64를 뒤집어서 확장 포트가 보이도록 한다. 확장 포트 주위에 있는 금속을 주의깊게 살펴보도록 하자. 드라이버를 들고 금속을 뒤로 잡아 당긴다.(약 45도 각도로 보면 핀과 그 사이에 있는 아주 작은 원형 핀이 구멍 아래로 보인다.) 이제 작은 종이 클립이나 가는 바늘을 이용하여 모든 구멍을 누른다. 이때 버튼을 누르는 듯한 소리가 날 것이다. 천천히 조심스럽게 해서 핀이 구부러지지 않도록 하자. 이 일을 무사히 마치게 되면 이 확장 포트는 다시 탄력이 생겨서 V64와 접속이 잘 될 것이다.

1탄의 밴디쿠트와 비교하지 마라!

크래쉬 밴디쿠트2



■제작사: SCEA
■장르: 3D 액션
■발매일: 미정
■가격: 미정

슈퍼 마리오64의 대항마로 96년 여름 등장하여 전세계적으로 선풍적인 인기를 끌었던 크래쉬 밴디쿠트. 그 독특한 캐릭터와 3D 그래픽에 많은 사람들이 감탄을 금치 못했고 PS 사상 4번째로 100만개 돌파 소프트로 기록되었다. 마침내 그 2탄이 한층 더 파워업한 모습으로 등장한다.

더욱 넓어진 무대

전작에서 지적되던 단점중 하나가 한갈래 길밖에는 갈 수 없었다는 것이다. 하지만 이번 작품에서는 갈 수 있는 범위를 늘린다고 한다. 그리고 스테이지 수도 30개 이상으로 대폭 늘리고 지형 자체도 전작에 비해 2배 이상의 파워업을 했다. 또한 게임 도중에도 여러개의 갈래길이 있어 훨씬 다양한 형태로 게임을 즐길 수 있다. 전작에서의 일직선 맵 대신에 자신이 가고 싶은 길을 선택해서 갈 수 있게 된 것이다.





새로운 액션

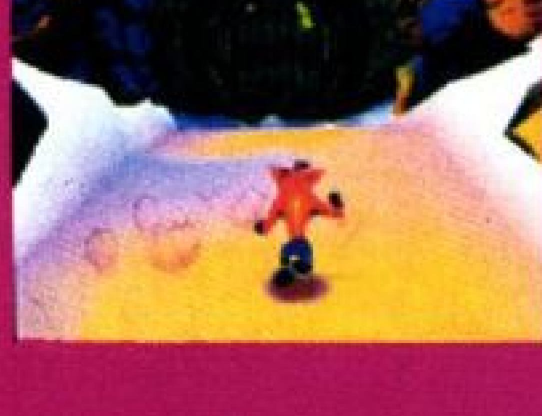
제 1탄은 스핀과 점프밖에 할 줄 몰랐던 바보 크래쉬였다. 그 때문에 약간 게임이 단순하다는 평을 들었지만 2탄에서는 다이빙, 슬라이딩 대쉬, 웅크려 걷기, 배 대쉬, 물건 너기, 오르기, 스윙 등의 다양한 액션이 가능하게 되었다. 그만큼 스테이지도 다양해질 것으로 예상된다. 그리고 크래쉬를 숨겨진 스테이지로 가게할 수 있는 슈퍼점프도 생겨났다. 이외에도 가종 퍼즐이나 새로운 적들, 더욱 다양해진 보너스 스테이지가 등장할 예정이다. 아날로그 패드에 완전 대응하는 만큼 훨씬 신감나고 재미있는 크래쉬를 즐길 수 있을 것이다











메인스토리

크래쉬에게 패해서 에어쉽에서 떨어진 닥터 네오 콜텍스는 우연히 숨겨진 동굴을 발견한다. 그곳에서 수많은 크리스탈을 발견하고 너무나 좋아 기절해 버린다. 그 크리스탈을 이용해 다시 한번 야망을 펼쳐 보려는 콜텍스는 새로운 파트너로 물리학자 진과 화학자인 브리오를 전격 스카웃해 온 세계를 정복하려 한다. 콜텍스는 그들이 만든 두 개의 머신인 콜텍스 볼텍스와 이볼로레이의 파워업을 위해 더 많은 크리스탈을 필요로 하는데..

그들의 야망을 막기 위한 크래쉬의 새로운 모험이 시작된다.





© 1997 SCEA

선혈이 낭자한 하오마루의 검이 빛난다.

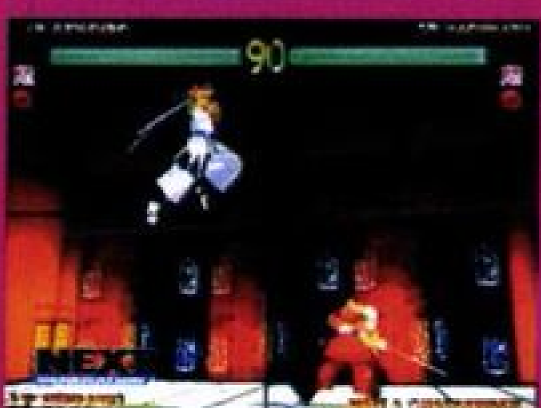
사무라이 스피리츠64 (가칭)

■ 장 르 : 격투 액션
■ 제작사 : SNK
■ 발매일 : 미정

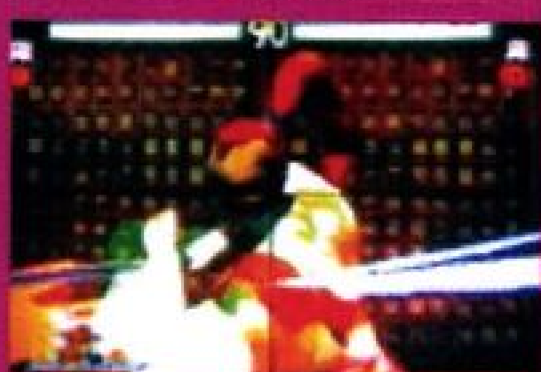
게임챔프 지난호에서 최초로 화면 사진이 공개되었던 사무라이 스피리츠64(가칭). SNK의 차세대 머신인 네오지오64용 최초의 소프트웨어이기 때문에 더욱 관심을 모으고 있다. 그러나 이 게임이 국내 발매될 경우 너무 리얼하고 잔인한 격투 장면 때문에 프로그램 심의 단체와 청소년 보호단체 사이의 심의 여부 문제로 또 한번 게임계를 시끄럽게 할 것으로 보인다.



뛰어난 퀄리티의 오프닝


하오마루가 공중 높이 솟구쳐 겐주로를 위협하고 있다


공격을 당한 겐주로가 날아가고 있다.


OWN VIEW모드?

화려한시점의 변화

다른 격투 게임에 비해서 상당히 많은 시점들이 존재하는 것으로 밝혀졌다. 게임이 원활하게 진행되려면 너무 현란하게 바뀌는 시점은 불가능하다. 하지만 사무라이 스피리츠64는 지금까지 등장했던 수많은 3D 격투게임들이 실제의 권법, 동작 등을 기초로 만들어졌던 것에 반해 인간의 동작으로는 불가능한 기술들과 화려한 필살기들이 주로 사용되기 때문에 화려한 공격 때마다 그 상황에 가장 적합한 시점에서 연출될 것으로 보인다.


이러한 쿼터 뷰 시점은 캐릭터가 등장할 때 사용될 것이다

벽을 이용한 화려한 검술을 기대

버철 파이터와 데드 오어 얼라이브 등의 게임들은 한정된 장소 안에서 싸워야했기 때문에 링 아웃이라는 시스템이 있었다. 사무라이64의 사진을 보면 링아웃 대신에 버철파이터3에 있었던 벽이 존재하고 있다는 것을 알 수 있다. 벽을 등지고 싸우는 것이 가능하게 된 것이다. 사무라이 스피리츠는 대쉬와 빠른 백 스텝으로 상대방과의 거리를 조정하고 전진, 후퇴가 가능했다. 당연한 말이지만 벽을 등지고 있는 캐릭터는 자유로운 이동이 불가능하기 때문에 상대방의 공격을 피하는 것이 힘들다.

3D와 2D 스테이지의 절묘한 조화

사진의 바닥과 배경 등을 보면 버철 파이터처럼 연결되어 있는 것과 철권처럼 바닥과 배경이 떨어져 있는(그 사이는 검게 처리되어 있다. 그렇지 않으면 배경의 스크롤과 바닥의 스크롤 사이에서 이질감이 생기기 때문) 것을 볼 수 있다. 따라서 사무라이 스피리츠64는 3D폴리곤으로만 만들어진 스테이지와 3D+2D스테이지가 있는 것으로 보인다.


상에몽을 등지고 있는 하오마루


하오마루에게 공격당하는 겐주로, 뒤의 문을 부술 수 있을지도?

3D+2D스테이지는 무대의 끝이 없는 철권 스타일의 스테이지가 될 수도 있다.

피 튀기는 혈전

지금까지 등장했던 3D 격투 게임들은 피를 흘리는 효과가 없었다. 철권은 타격감을 높이기 위해 공격을 당할 때 불꽃이 튀는 효과를 사용했고, 버철 파이터는 공격당한 캐릭터의 리얼한 동작으로 그 효과를 커버했다.(PS로 발매된 부시도 블레이드도 검을 사용하지만 피를 흘리는 효과가 없어서 박진감이 약화되었다는 평을 듣고 있다) 하지만 검을 사용해서 싸우는 사무라이 스피리츠는 이러한 효과로는 특유의 재미를 되살리는 것이 불가능했던 것이다. 이번 사무라이 스피리츠64는 최초로 '피가 튀는' 효과를 사용했기 때문에 사무라이 스피리츠만의 박력을 그대로 느낄 수 있을 것이다.

© 1997 SNK

Special TOP GAME RANKING

이달의 게임랭킹은 국내 게임의 메카 용산 게임 시장의 집중 단속으로 인해 가정용 게임 소프트의 공급이 원활하지 못해 탑 게임 랭킹 특별 기획으로 다양한 게임 관련 랭킹을 게재합니다. 96년 6월부터 올해 4월말까지 발매된 게임 중에서 게임챔프의 자체 통계 기준에 의해 점수를 부여했습니다. 1,000점 만점으로 챔프 애독자 엽서와 PC통신 자체 앙케이트, 해외 게임 전문지의 통계를 참조했으므로 독자 여러분이 생각하는 순위와 다소 다를 수도 있습니다.

스페셜 게임 랭킹 조사 방법
① 게임챔프 96년 6월호 ~ 97년 5월호 애독자 엽서 통계 (30%)
② PC통신 챔프 독자 앙케이트 (20%)
③ 일본 유명 게임 전문지 조사 통계 (25%)
④ 해외 특파원 조사 통계 (25%)

<하드웨어별 소프트 랭킹>

슈퍼컴보이 TOP 5

1 SFC드래곤 퀘스[illegible] (937점)
RPG
에닉스



2 슈퍼 마리오RPG (877점)
RPG/닌텐도

3 슈퍼 동키콩3 (621점)
액션/닌텐도

4 파이어 엠블렘 -성전의 계보- (594점)
RPG/닌텐도

5 스트리트 파이터 제로2 (329점)
대전 액션/캡콤

새턴 TOP 5

1 파이터즈 메가믹스 (868점)
대전 액션
세가



2 에너미 제로 (824점)
어드벤처/와프

3 전뇌전기 버철 온 (799점)
액션/세가

4 사쿠라 대전 (620점)
어드벤처/세가

5 천외마경 제 4의 묵시록 (503점)
RPG/허드슨

플레이 스테이션 TOP 5

1 파이널 판타지VII ([illegible]점)
RPG
스퀘어



2 아크 더 래드2 (811점)
RPG/SCE

3 레이지 레이서 (720점)
레이싱/남코

4 신 슈퍼 로보트 대전 (686점)
시뮬레이션/반프레스토

5 크래쉬 밴디쿠트 (544점)
액션/SCE

닌텐도64 TOP 5

1 마리오 카트64 ([illegible])
레이싱
닌텐도



2 슈퍼 마리오64 (877점)
액션/닌텐도

3 웨이브 레이스64 (523점)
레이싱/닌텐도

4 원더 프로젝트J2 (418점)
어드벤처/에닉스

5 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 (323점)
스포츠/코나미

미니컴보이 TOP 5

1 포켓 몬스터 -적색- (771점)
RPG
닌텐도



2 포켓 몬스터 -녹색- (762점)
RPG/닌텐도

3 동키콩 랜드 (505점)
액션/닌텐도

4 이상한 던전 떠돌이 시렌GB (331점)
RPG/춘소프트

5 마리오 피크로스2 (226점)
퍼즐/닌텐도

아케이드 TOP 5

1 철권3 (907점)
대전 액션
남코



2 스트리트 파이터3 (864점)
대전 액션/캡콤

3 버철 파이터3 (849점)
대전 액션/세가

4 패왕전설 (754점)
대전 액션/SNK

5 던전 앤 드래곤즈 -쉐도우 오브 미스타라- (677점)
액션/ 캡콤

<캐릭터 랭킹>

남자 캐릭터 TOP 5

1 크라우드 (731점)
PS
파이널 판타지VII



2 알카드 (587점)
PS/악마성 드라큘라X

3 마리오 (421점)
N64/슈퍼 마리오64

4 쿠사나기 쿄 (339점)
ARC/킹 오브 파이터즈 '96

5 파라파 (228점)
PS/파라파 래퍼

여자 캐릭터 TOP 5

1 후지사키 시오리 (672점)
PS
도키메키 메모리얼



2 티파 (654점)
PS/파이널 판타지7

3 파이 (489점)
ARC/버철 파이터3

4 사쿠라 (377점)
SS/사쿠라 대전

5 에어리스 (316점)
PS/파이널 판타지7

보스 캐릭터 TOP 5

1 세피로스 (719점)
PS
파이널 판타지VII



2 쿠파 (567점)
N64/슈퍼 마리오64

3 게니츠 (487점)
ARC/킹 오브 파이터즈 '96

4 잔쿠로 (338점)
ARC/패왕전설

5 기스 하워드 (329점)
ARC/리얼 바우트 아랑전설 스페셜

<장르별 소프트 랭킹>

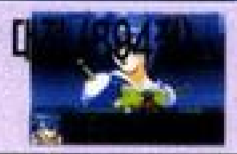
PRG TOP 5

순위	소프트
1	파이널 판타지VII (962점) PS 스퀘어
2	SFC드래곤 퀘스트Ⅲ (872점) SFC/에닉스
3	아크 더 래드2 (767점) PS/SCE
4	슈퍼 마리오RPG (671점) SFC/닌텐도
5	포켓 몬스터 -적색- (512점) GB/닌텐도



시뮬레이션 TOP 5

순위	소프트
1	신 슈퍼 로보트 대 PS 반프레스토
2	파이어 엠블렘 -성전의 계보- (824점) SFC/닌텐도
3	드래곤 포스 (628점) SS/세가
4	AWW 천년제국의 흥망 (577점) SS/세가
5	페다2 (432점) PS/야노만



액션 TOP 5

순위	소프트
1	슈퍼 마리오64 (881점) N64 닌텐도
2	슈퍼 동키콩3 (782점) SFC/닌텐도
3	파라파 래퍼 (675점) PS/SCE
4	다이나마이트 형사 (577점) SS/세가
5	크래쉬 밴디쿠트 (512점) PS/SCE



어드벤처 TOP 5

순위	소프트
1	바이오 하자드 (93 PS 캡콤
2	에너미 제로 (872점) SS/와프
3	크론즈 게이트 (792점) PS/SME
4	사쿠라 대전 (722점) SS/세가
5	클록 타워2 (548점) PS/휴먼



대전 액션 TOP 5

순위	소프트
1	철권2 (967점) PS 남코
2	철권3 (868점) ARC/남코
3	버철 파이터3 (825점) ARC/세가
4	파이터즈 메가믹스 (672점) SS/세가
5	전뇌전기 버철 온 (591점) SS/세가



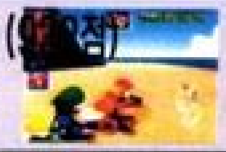
슈팅 TOP 5

순위	소프트
1	레이 스톰 (879점) PS 타이토
2	버철 캅2 (768점) SS/세가
3	팬저 드래군 츠바이 (710점) SS/세가
4	기동전사 건담 Ver 2.0 (576점) SS/반다이
5	스타 폭스64 (432점) N64/닌텐도



레이스 TOP 5

순위	소프트
1	마리오 카트64 N64 닌텐도
2	레이지 레이서 (838점) PS/남코
3	맨크스TT (673점) SS/세가
4	쵸로Q (431점) PS/타카라
5	웨이브 레이스64 (392점) N64/닌텐도



스포츠 TOP 5

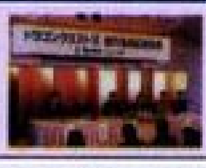
순위	소프트
1	실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 (817점) N64 코나미
2	그레이티스트 나인 '97 (674점) SS/세가
3	월드 스타디움 EX (558점) PS/남코
4	실황 파워풀 프로야구3 (430점) SFC/코나미
5	쿨 보더 (376점) PS/웹 시스템



<기타 소프트 랭킹>

기대 소프트 TOP 5

순위	소프트
1	드래곤 퀘스트VII PS/RPG/에닉스
2	바이오 하자드2 PS/어드벤처/캡콤
3	FF 택틱스 PS/시뮬RPG/스퀘어
4	버철 파이터3 SS/대전 액션/세가
5	프론트 미션 얼터너티브 PS/시뮬RPG/스퀘어



제작사 TOP 5

순위	제작사
1	스퀘어
2	닌텐도
3	에닉스
4	코나미
5	세가

게임 개발자 TOP 5(해외 기준)

순위	개발자
1	스즈키 유 SS, ARC/세가
2	미야모토 시게루 N64, SFC/닌텐도
3	호리이 유우지 SFC, PS/에닉스
4	사카구치 히로노부 PS/ 스퀘어
5	이이노 겐지 SS, M2/와프



CG무비 TOP 5

순위	소프트
1	파이널 판타지VII PS/RPG/스퀘어
2	에너미 제로 SS/어드벤처/와프
3	소울 에지 PS/대전 액션/남코
4	크론즈 게이트 PS/어드벤처/SME
5	팬저 드래군 츠바이 SS/슈팅/세가



<게임랭킹 흥미 통계>

최다 시리즈 TOP 5

순위	시리즈
1	록맨 시리즈 (캡콤 -48종)
2	뿌요뿌요 시리즈 (컴파일 - 28종)
3	스트리트 파이터 시리즈 (캡콤 - 24종)
4	모모타로우 시리즈 (허드슨 -23종)
5	봄버맨 시리즈 (허드슨 - 22종)



최다 게임 발매 메이커 TOP 5

순위	메이커
1	세가 (52종)
2	코에이 (40종)
3	반다이 (38종)
4	코나미 (34종)
5	어클레임 저팬 (33종)

탐험대의 핫 이슈 오피니언



한창 유저들을 늘려가던 액션 리플레이. 유저들의 절대적인 호응에 힘입어 급속도의 성장을 보이기는 했지만 요즘와서 용산 단속 등의 여파로 좀 주춤한 느낌이다. 하지만 유저들에게 게임에 대한 여러가지 새로운 재미를 느끼게 해 주는 액션 리플레이가 더욱 보급이 확산될 것이라는 것은 말할 나위도 없다. 하지만 여기에서 지적되는 것이 A/S의 문제. 액플은 고장도 많고 에러도 많아서 철저한 A/S가 필요한 기계인데 그것에 좀 소홀한 느낌이다. 어무리 얼마 비싸지 않은 기계라고 해도 판매한 뒤 나몰라라 하는 것에는 문제가 있다. 관련 업체의 미지막까지 책임지는 자세가 요망된다.

김또깡



다마고치의 열풍은 어느새 챔프 탐험대원들의 언어 습관까지도 바꿔놓아 버렸다. 그들은 서로를 이렇게 불렀다. 박정치, 또깡치, 인분치 등등. 그 중 또깡의 언행은 특히 심했다. 그는 말끝마다 '~치'라는 접미사를 붙이면서 말을 했다. 어느날 사장님이 또깡을 불러 이런저런 얘기를 하다가 어떤 생선을 좋아하느냐고 물었다. 또깡은 "꽁치!! 넙치!! 가물치!!"라고 대답했다.
사장님이 "자네 요즘 왜 말을 더듬지?"라고 묻자 또깡이 하는말.
"죄송해요 치!"

아가박



마침내 C&C 레드얼럿 카운터 스트라이크를 입수한 아가박. 때마침 아가박의 옆을 지나가던 김또깡이 "아니! 이 게임은 그 유명한 C... 나하고 대전을 하자!" 김또깡은 자신이 가지고 있던 게임을 자신의 PC에 인스톨한 다음, 아가박의 PC와 접속하였다. 아가박은 테슬라 탱크와 미그기를 위시한 대규모의 병력을 이끌고 쳐들어 갔지만 그곳에는 조선군과 이순신 장군이 당당하게 서 있었다. 아가박은 별 생각없이 병력을 휘몰아서 순식간에 이순신 장군을 포로로 사로 잡았다. 그러자 김또깡이 "야! 아가박 비겁하게 탱크하고 전투기를 동원하다니!" 아가박이 김또깡에게 묻기를 "도대체 무슨 게임으로 나하고 연결한 거야?" 그러자, 김또깡 "Chungmugongjun(충무공전)"

이인분



새로나온 새턴CD를 사려고 용산을 맴돌던 이인분. 하지만 용산은 옛날같지 않았다. 그래도 어떻게든 구해 보려고 여기저기 게임샵들을 기웃거렸다. 그중 한곳에 들어가서 "요즘 잘나가는 새턴 에요!"라는 말이 떨어지기 무섭게 종업원 왈 "가게에서 게임CD를 찾는 사람이 다 친 거야냐?"

G.G.Lee



오리지널 타마고치를 어렵게 구한 G.G.LEE는 너무나 기쁜 나머지 타마고치를 정성들여 열심히 키우기로 했다. 행여 타마고치가 배고파 할까봐 밥과 사탕을 열심히 주고 힘들까봐 운동도 안 시키고 소중히 길렀다. 그러던 어느날 G.G.LEE가 키우는 타마고치를 아가박이 보더니 이렇게 말했다.
"왜 저렇게 뚱뚱하네, 이거 드래고치 다음에 나오는 돼지고치야?"

X-아이



전작이 나오고 약 1년 4개월만에 퀴버디스 2가 나왔다는 소식을 들은 X아이는 즉각 구입을 했다. 어느날 챔프 사무실에서 열심히 음악만 듣고 있던 X아이는 느닷없이 출현한 송백정 팀장을 보고 어쩔줄 몰라하다가 퀴버디스 2를 내밀며 "저, 저기 여기 새로나온 게임인데 해보실래요?"
송백정이 게임을 시작하고 몇분이 지났을까 패드를 막 돌리던 송백정이 하는말. "야 임마! 이거 땅따먹기 잖아"

안소니



항상 자기방을 극장처럼 만들고 싶어했던 안소니는 어느날 스타워즈를 감명 깊게 본 뒤 전재산을 털어서 최신 AC-3 스테레오 시스템을 마련했다. 자기방이 극장처럼 되었다고 좋아하다가 자랑하고 싶은 마음에 대원들을 모두 불러 모은 안소니. 한창 뻐기던 도중 대원들이 뭔가 틀어보라고 말하자
"자 우리 뽀뽀뽀라도 볼까?"

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

스타폭스64

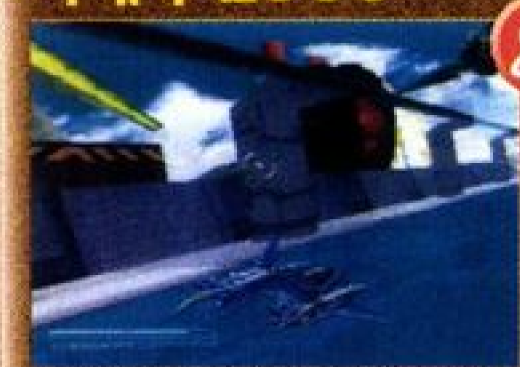


10

N64
3D슈팅
닌텐도

N64 최초의 3D 슈팅이 드디어 발매되었다. 뛰어난 영상과 조작감, 그리고 온몸으로 체험할 수 있는 진동 등 오랫동안 갈망하던 N64 유저들의 기대에 한껏 부응한 대작이다.
메인 게임 외에 자신의 기체를 트레이닝할 수 있는 모드와 최대 4인까지 대전할 수 있는 모드 등이 준비되어 있으며 전체 16개의 스테이지가 준비되어 있지만 분기도 일어나서 예측할 수 없는 스테이지로도 진행될 수 있다.

가메라 2000



8

PS
3D슈팅
버진-
인터랙티브

유명 특수 촬영 영화의 외전격인 스토리를 슈팅 게임화했다. 하지만 단순한 캐릭터 게임으로 보면 큰 착각. 편저시스템을 적용한 정통파 3D슈팅게임으로 3D슈팅의 팬이라면 절대 놓쳐서는 안될 정도의 재미를 가지고 있다. 거대 보스들의 그래픽도 뛰어나 마치 영화를 보는 느낌으로 게임을 즐길 수 있다.

MDK



9

PC
3D액션
샤이니

PC게임 중에서는 5월의 대작이라고 할 수 있는 작품이다. PS용으로도 발매된 블레이더와 비슷한 류의 게임이나 '스나이퍼 모드'라는 새로운 시스템을 도입, 게임의 재미를 더하고 있으며 그 중에서도 게임의 연출성, 그래픽은 만점에 가깝다. 어스웜 짐을 만든 샤이니의 작품이다.

액션 리플레이 악인가? 독인가?



액플은 정의의 수호신!!

한달에 할만한 게임이 1-2개정도 나오던 시대와는 달리 요즘은 3-4개가 나온다. 때에 따라서는 10개가 넘는 경우도 있다. 게다가 각종 게임들이 하나같이 볼륨업을 단행하고 있고... 정상적인 생활을 하는 사람이라면 그 게임을 다 플레이 하는 것은 불가능하다. 따라서 게임 매니어는 눈물을 흘릴 뿐... 하지만 액플은 그런 사람들에게 있어서 신의 은총과도 같은 기계다. 레벨업을 하는 시간을 줄여서 그만큼 많은 게임을 즐길 수 있게 해 주는 것이다. 게다가 나처럼 게임의 스토리를 주로 즐기는 사람에게는 금상첨화. 그리고 PS의 경우 겜 링크 시스템을 준비한다면 값비싼 메모리카드는 하나면 충분하다. 이런 편리한 기계를 자신의 생각에 맞지 않는다고 비판하는 것은 옳지 못하다. 싫은 사람은 안쓰면 그만이니까...



게이머의 자세를 잊지 말자

비디오 게임을 에디터하기 위해서는 액션 플레이와 같은 특수한 하드웨어 장치가 필요한 반면에 PC의 경우는 소프웨어적으로 게임을 에디터할 수 있어서 비교적 쉽게 게임을 조작할 수 있다.

대개 PC Tool이나 Game Wizard 등의 유틸리티를 이용하여 무적으로 만들거나 에너지나 무기를 최대한으로 끌어 올릴 수 있다. 하지만 이런 식으로 게임을 조작하면 게임을 쉽게 진행할 수 있겠지만 어떤 경우는 오히려 게임의 재미를 반감시킬 수도 있다고 본다. 물론 게임의 난이도가 너무 높아서 도저히 게임을 진행해 나갈 수 없는 부득이한 경우가 있다면 어쩔 수 없겠지만 그 이외의 경우는 자신이 스스로 게임을 풀어 나가는 것이 진정한 게이머의 자세가 아닐까 생각한다.

액플은 불안한 기기다

각종 코드를 이용하여 게임을 좀더 쉽게 황당하게 그리고 어수선하게 플레이할 수 있는 주변기기가 바로 액션 리플레이다. 세턴쪽에서 먼저 발매가 되고 그 다음에 플스에서 발매가 되었는데 가끔 짜증이 나는 상황이 발생할 경우나 모아두었던 화일들을 날릴 우려마저 있어서 사용하려 하다가도 그만두게 된다. 액플은 본체와 연결해야만 사용 가능한 기기이기 때문에 연결시 주의가 필요한데 만약 조작시 잘못이 있다거나 갑자기 정전이라도 된 경우에는 그 안에 저장되어 있던 세이브 파일들이 송두리째 날아가 버리는 경우가 있다! 심지어 메모리바이트 수가 갑자기 [ex)77777777888](이것은 지워지지도 않는 천하무적의 에러다)같이 황당한 경우도 있었으니 유저들에게는 항상 주의하라고 당부하고 싶다.

있어도 안한다!

액플이 재밌냐! 난 있어도 안한다. 물론 가끔 신기한 코드는 입력해 보지만, 단순히 쉽게 엔딩을 보기 위해서라면 안하는 게 더 낫지 않을까? 그렇게 해서 엔딩을 보면 진정한 감동을 느낄 수 없잖아? 특히 액플의 주요 코드 중 하나인 슈팅 게임에서 「무적」, 「판수 무제한」 등등... 이건 제작사에서 게임의 진정한 재미를 위해 어렵게 조절해 놓은 밸런스를 한번에 무너뜨리는 것이잖아. 결국 게임 밸런스가 무의미해지고 명작들도 액플로 인해 밸런스 없는 게임으로 전락해 버리는 사태가 발생하는데, 과연 진정한 매니어라면 액플을 사용할 마음이 생길까? 물론 이것도 하나의 흥미를 위해서라면 한 번쯤 해 보는 것도 좋지만 이걸 남발하여 게임을 하는 것은 별로 바람직하다고 생각하지않는다! 우리 진정한 매니어가 되자구!



약간의 도움은 약!

게임을 하다보면 막혀서 더이상 진행이 안 될 경우가 있다.

이런 경우에 인내심이 강한 사람이라면 몇달이라도 계속해서 도전해 보겠지만 게임에 대해서 그렇게 도사가 아닌 유저라면 중간에서 포기하기 일쑤다.

물론 게임의 참맛을 즐기고 싶다면야 조작할 수 있는 가능성을 부인하겠지만 자신의 힘만으로는 도저히 진행시킬 수 없다면 주저할 필요는 없다고 생각한다.

약간의 도움을 받고 엔딩을 더욱 쉽게 볼 수 있다든지, 보통과는 다른 특별한 이벤트를 경험한다든지, 하는 다른 재미도 만끽할 수 있다면야 그 이상 더 좋은 것이 있을까? 자신의 입맛에 맞도록 조작할 수 있는 것이 어쩌면 행복한 일일지도 모른다.

딥 스위치로 보다 리얼한 게임을 즐긴다

아케이드 기판은 가정용 게임기 보다도 더욱 복잡하고 다양한 구조를 가지고 있어서 최근 유행처럼 번지고 있는 가정용 게임기의 액션 리플레이 기능을 가진 딥 스위치라는 것이 오래 전부터 존재했다. 딥 스위치의 조정으로 게임의 난이도 조정은 물론 내용적으로 세부적인 조작이 가능하다. 예를들면 사무라이 시리즈에서 피의 색을 바꾼다거나, 스테이지마다 사운드를 변경시키고 플레이 캐릭터의 파워를 높게 조정하는 등 보다 리얼한 게임을 즐기기 위해서 딥 스위치의 조작은 필수불가결이다. 가정용 게임기의 액션 리플레이와는 조금 의미가 다를 수도 있지만 어쨌든 아케이드 유저들은 딥 스위치로 조정한 더욱 현실감 넘치는 게임을 선호하는 것은 사실이다.

배틀 서키트



7

아케이드
액션
캡콤

약 1년만에 캡콤에서 등장한 횡스크롤 액션 게임. 기본적인 시스템과 룰은 기존의 캡콤 액션물과 크게 차이가 없지만 새롭게 기용된 시스템과 캐릭터도 눈에 띈다.

한명이 플레이하는 것은 물론 이 게임에서는 최대 4인까지 참전 가능해 극도의 배틀을 즐길 수 있고 편리해진 조작으로 인해 쉽게 기술을 낼 수 있다.

열투 투신전(철권)



7

패밀리
액션
해적판

패밀리용으로도 철권을 즐길 수 있게 되었다. 철권의 캐릭터 8명이 출현하며 스테이지도 거의 철권1과 흡사한 느낌이다. 보스는 존재하고 있지 않지만 게임의 조작감과 사운드에도 많은 신경을 쓴 게임임에는 틀림없다.

기동전사 Z건담



8

반다이
액션
4월

건담 시리즈 중 최신작으로 1탄과는 많은 차이를 보여주고 있다. 전작의 가장 아쉬웠던 점으로 지적되었던 짧은 스테이지가 2탄에서는 늘어났으며 쉽게 익힐 수 있는 시스템은 그대로이나 게임의 전체적인 난이도가 높아졌다는 평이다. 동영상은 거의 애니메이션 화면을 그대로 사용하였다. 원작에 흥미가 있는 유저라면 한번쯤 해볼 만한 시리즈중에 하나일 것이다.

소프트웨어 리뷰

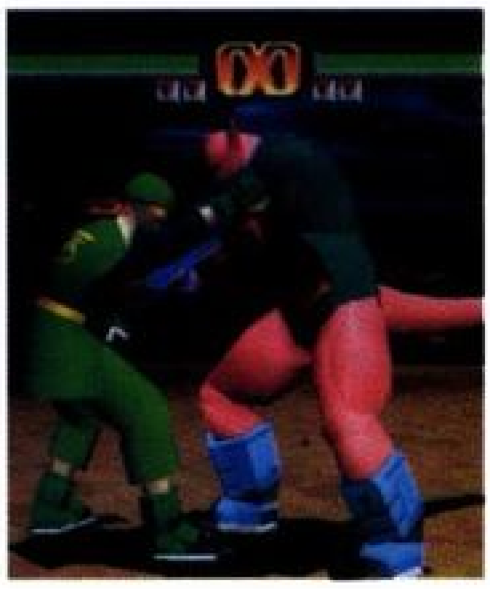
게임을 평가한다는 것은 매우 어려운 일입니다. 유저마다 플레이하면서 느껴지는 감동이 틀리기 때문입니다. 하지만 자신만의 게임평을 가지고 있다는 것은 중요한 것입니다. 이번달에는 PS 「토발2」, SS 「메탈 슬러그」, N64 「시공전사 튜록」, ARC 「스트리트 파이터3」를 선정해 보았습니다. 여러분들의 느낌과 한번 비교해 보세요.

PS 「토발2」



송용승
(하이텔 PS소모임 P.SYCHO 회장)

요즘 스퀘어의 게임은 어느정도 믿음이 가기는 하지만 그래도 토발 NO.1때의 인상 때문에 좀 불안감을 느꼈던 것도 사실이었다. 일단 완벽한 60프레임 구현에 주목하고 싶고 깨끗하게 변한 배경에도 감탄을 금치 못한다. 폴리곤 배경만을 고집하지 않고 적절히 2D 와 3D 를 조합한 점이 마음에 든다. 박력이 부족하다는 전작의 비판도 수용해서 많이 보강되었고 요즘 격투게임에 있어서는 필수인 공중콤보도 가능하다. 잡기기술은 한층 더 많은 패턴이 마련되어 대단히 실제 격투게 가까워졌다. 그밖에 철권3나 버파3에서 보였던 개념이 많이 추가되어 마치 버파+철권처럼 보이기도 한다. 유저들 사이에서 미의 삼각지대라 불리는 퀘스트 모드도 그냥 보너스로 딸려 나온 것이라고 생각하기에는 과분할 정도의 완성도. 아이템의 보관이나 레벨업의 개념이 생긴 것도 마음에 든다. 단지 초보자에게는 너무 힘들다는 단점이 있기는 하지만 그만큼 오래 즐길 수 있다는 점에서 불만은 없다. 거의 PS 격투 게임 중 최고의 작품이라고 해도 과언이 아닐 듯.



일단 막대한 양의 CG에 주목하고 싶다. 오프닝뿐만 아니라 화려한 엔딩들은 전작의 불만점을 완전히 해소했다. 격투 부분에서도 많은 변화를 보였는데 장풍을 사용할 때 자신의 에너지를 소비한다는 점이 장풍 난무를 방지할 수 있다는 면에서 상당히 좋다. 연습모드의 설정도 상당히 재미 있었고 캐릭터의 크기문제를 해소시킨 크기조절 비법은 상당히 놀라운 부분이었다. 철권2의 쿠마보다도 더 큰 캐릭터들이 날뛰는데도 깨지지 않는 폴리곤을 보면 스퀘어의 기술력에 감탄을 금치 못하게 된다. 그리고 퀘스트 모드는 시렌과 포켓몬스터의 장점을 합친 하나의 RPG 게임으로 발전했다고 보아도 과언이 아니다. 게임을 진행하면서 만난 몬스터를 캐릭터로 사용할 수 있다는 점도 참신하다. 그리고 승리 대사시에도 입의 움직임과 일치한다는 점도 상당히 마음에 든다. 격투게임과는 좀 맞지 않는다고 생각되던 캐릭터들을 가지고 이 정도의 게임을 만들어 낸 스퀘어의 제작진에게 박수를 보낸다.



김성규
하이텔 올드게이머 동호회 옵저버회원)

SS 「메탈 슬러그」



이한종
(스퀘어USA 프로그래머)

새턴이 왜 아케이드 매니어들에게서 인기가 있을까? 그 이유는 바로 SNK 때문이라고 생각된다. KOF 시리즈에 이어 더욱더 완벽한 아케이드 이식인 메탈 슬러그를 올해 최고의 액션 게임으로 추천하고 싶다. 아름다운 배경화면과 다양한 스프라이트 동작들이 전부 손으로 그려져 요즘 쏟아져 나오는 CG 렌더링 그래픽에 질린 게이머들에게 즐거움을 안겨줄 것이다. 그리고 전통적이면서도 재미가 보증된 콘트라 스타일의 게임 플레이와 다양한 무기와 아이템들, 세밀하게 움직이는 배경화면과 화면을 가득 채우는 다양한 유머스러운 캐릭터 스프라이트들이 이 게임을 여러번 끝냈다하더라도 또 하고 싶은 충동을 계속 생기게 한다. 또한 램카트리지를 사용하기 때문에 각 스테이지의 길이가 중간 로딩이 없이도 매우 길어서 마치 CD 롬 게임을 하고 있다는 생각이 안든다. 스테이지 로딩화면에 나오는 원숭이도 유명한 네오지오CD의 "Now Loading" 원숭이, 여기서도 지루함을 못 느끼겠다.



그동안 격투 게임에서만 인정받고 있다는 SNK의 이미지를 불식시킨 대작 액션. 하지만 솔직히 게임을 많이 플레이해 보진 않았다. 그 이유는 국내에 그 만큼 신작들이 많이 들어오지 않는다는 이야기이다. 메탈 슬러그 같은 작품은 게임의 작품성만 본다면 정말 추천하고 싶은 게임임에도 불구하고 일본에서 제작되었다는 이유로 정식 유통되지 못했다는 것이 정말 아쉽다.

게임은 전반적으로 아케이드와 비슷하고 보너스 모드인 고화질 일러스트와 스쿨 모드 등도 매우 훌륭한 편으로 캐릭터들의 우스꽝스러운 움직임과 절대 떨지 않은 스테이지, 3D만이 좋은 게임으로 취급받은 요즘 정말 추천하고 싶은 2D 게임이다.



한기룡
(용산 게임센스 직원)

N64 「시공전사 튜록」



김태식
(현대전자 AM 운영부)

3D 스틱을 충분히 활용한 스릴 넘치는 본격적인 3D 액션 게임인 「시공전사 튜록」은 부드러운 움직임을 보이면서도 박진감 넘치는 스크롤로 전투와 액션을 리얼하게 재현하고 있으며 긴장감 넘치는 모험을 체험하게 해 준다.

이동은 주인공 시점으로 진행해 가는데 많은 난관을 겪기도 하고 헤엄을 쳐야하는 등 다채로운 액션으로 다른 세계로 이어간다. 물론 가는 곳마다 적이 기다리고 있는데 때로는 갑자기 뒤에서 퍽! 하고 내려치는 기분이 들어 돌아보면 공룡이 입을 떡 벌리고 있는 등 깜짝 놀라기 일쑤이다. 다소 월드가 광대하고 고난이도의 조작을 요하지만 그만큼의 성취감은 있다고 할 수 있다.



처음 느꼈던 인상은 너무 어렵다는 것이다. 활을 놀려 쏘는데도 너무나 힘이 들고 원하는 방향이 아닌 다른 방향으로 캐릭터가 가서 고생을 많이 했다. 그렇지만 어디선가 갑자기 튀어나올 적을 생각하면 등골이 오싹할 정도로 무서워지고 대적할 때는 형용할 수 없을 만큼 스릴이 넘치기도 한다.

각 월드로 가기 위해 필요한 아이템을 찾는데 많은 시간이 걸렸는데 그 때는 조금 짜증이 나기도 했다. 하지만 다양한 액션, 웅장한 스테이지, 현실에서는 전혀 일어날 수 없지만 게임 설정임에도 리얼한 감각을 느끼게 하는 게임 화면 등으로 N64 유저들을 충분히 매료시킬 수 있는 게임이라고 생각한다.



박시연
(용산 차세대 게임 직원)

하드웨어 리뷰

닌텐도64의 게임들이 하나둘 발매되면서 아날로그 패드의 중요성이 한층 실감나게 되었다. 더구나 플스 역시 아날로그 패드가 발매되어 이제는 소프트 전쟁에서 액세서리 전쟁으로까지 그 영역이 넓어진 느낌이다. 그럼 현재 발매 중인 아날로그 패드의 성능과 매니어들이 바라보는 하드웨어 각사의 전략을 한번 알아 보도록 하겠다.

ARC「스트리트 파이터3」



박용근 (버파 팀배틀 대쉬팀 팀장)

그동안 많은 발전을 거듭한 스트리트 파이터 시리즈에서 우수한 격투게임적 요소만을 모으고, 블로킹(?)과 대, 중, 소 점프 등 새로운 개념까지 도입하여 더욱 현실감있는 격투 게임을 할 수 있게 한 스트리트 파이터3. 캐릭터의 움직임 또한 애니메이션을 보는 듯한 기분이 들 정도로 리얼하며 상대를 공격했을 때의 타격감까지도 기존의 스파 시리즈에서는 느낄수 없었던 것들이다. 나는 3D 격투 게임만을 고집해 오다가 스파3가 나오면서 2D 게임에 손을 대고 있다. 그것은 격투게임을 할 때 현실감을 우선으로 생각하기 때문이다. 그만큼 스파3가 다른 3D격투 게임에 뒤지지 않을 만큼의 현장감이 있다는 말이다. 캡콤이 다시 2D 격투 게임의 최고봉에 도전하는 것인가? 아무튼 스파3를 기다리던 매니어들은 큰 만족감을 느꼈을 것이다.





김민우 (용산 조이파크 직원)

3D로 나올 줄 알았던 스파3가 2D로 나온다는 소식을 들었을때 약간 실망했었지만 생각보다 의외로 전편인 제로2 보다 그래픽도 깨끗하고 기술의 모션도 화려해졌다. 그리고 스파3는 전작에 비해서 많은 시스템을 가지고 나왔다. 특히 돋보이는 것이 블로킹과 대쉬였다. 또한 비주얼도 상당히 늘어났다. 한 예로 류나 켄이 장풍 쓰는 모션에서는 옷이 휘날리는 것을 볼 수 있다.

타격감도 상당히 좋아지고 특히 대공기 압삽이가 블로킹에 의해서 사라지게 되어서 대공기 압삽이에 익했던 플레이어들에게 큰 기쁨을 주었다. 심지어는 초필까지 블로킹할 수가 있다. 그리고 에너지 게이지 아래에는 또하나의 게이지가 있는데 그것이 이번에 새로 생긴 스턴 게이지이다. 이것은 별이 언제 돌지 알 수 있도록 해준다. 필살기도 1가지만을 선택하는 것이어서 전작에 비해 불필요한 커맨드를 대폭 줄였다. 이번 스파3는 확실히 전작의 모자랐던 부분을 잘 보충해 발매된 것으로 플레이어들에게 많은 사랑을 받을 것이다.

SS「세가 멀티 콘트롤러」



세가 새턴 전용 아날로그 콘트롤러 패드. 방향키와 방아쇠 부분이 아날로그로 입력되어 미묘한 조작감을 즐길 수 있다.

현지 발매가 3,800엔(국내 유통가 : 2만 5천원 ~ 3만 5천원선)

소프트와 아날로그 패드의 관계!

새턴의 아날로그 패드와 닌텐도의 아날로그 패드는 같은 아날로그 패드임에도 불구하고 상당한 차이를 보여주었다. 먼저 새턴의 아날로그 패드는 처음 사용하기에 편하긴 해도 세밀한 조작을 요하는 게임에서는 상당히 신경써서 사용하지 않는다면 무용지물이었고 세밀한 조작을 요하는 게임도 상당히 적었다. 하지만 N64의 아날로그 패드의 경우에는 대부분의 게임들이 아날로그 패드를 지원하며 또한 세밀한 조작을 요하는 게임들이 대부분이라 그에 맞추어 익숙해지려면 많은 연습을 필요로 하였다. 그렇지만 새턴 패드에 비해 오래쓰면 좀 뻑뻑해지는 느낌이 든다. 그럼에도 불구하고 여러면에서 새턴의 아날로그 패드 보다는 확실히 우위에 있다고 볼 수 있으며 점수를 주자면 새턴은 10점 만점에 7점 정도, N64의 아날로그 패드는 10점 만점에 9점을 줄수 있다고 생각한다.

이환 (나우누리 새턴동 도움지기)

N64 3D「아날로그 스틱」



3D 스틱은 입체 영상을 조작하는데 적당하며 쥐기 편한 곡선형으로 게임 플레이시 편안한 조작감을 느끼게 해준다. 또한 종전의 십자키와 결정적으로 다른 것은 입력의 속도가 빠르다는 점이다.

(국내 유통가 : 3만 5천원 ~ 4만 5천원선)

아날로그 전쟁으로 치닫는 차세대 전쟁!

닌텐도64가 등장하기 전에 사람들의 가장 큰 관심사는 64비트 CPU의 사용이 아닌 아날로그 조이패드를 사용한다는 점이었다. 종전의 조이패드가 8방향만을 조작할 수 있었던 것에 비하여 아주 미세한 조작까지 가능한 아날로그 스틱이 장착된 조이패드. N64용 게임들은 이 아날로그 스틱의 장점을 십분 활용하여 만들어지고 있다. 마리오64의 조작감과 실황 파워풀 프로야구4의 타격감은 아날로그 패드가 없이는 표현할 수 없는 부분이었다. 세가나 소니 등도 아날로그 패드의 중요성을 뒤늦게 깨닫고 각각 특징있는 아날로그 패드를 내놓았으니 그 중요성은 이미 증명된 것이라고 할 수 있다. 이제 어떤 기종이 아날로그 패드를 100% 활용한 게임을 내놓는가가 가장 중요한 문제가 되었다. 현재는 N64가 우위에 있으나 이번에 등장한 PS용 아날로그 패드는 진동기능까지 탑재하고 있어서 앞으로 발전가능성이 아주 크다. 세가도 그러한 것들을 보고만 있지는 않을 것이다. 이제 게임기 전쟁은 아날로그 패드 전쟁이라는 새로운 국면으로 접어들게 된 것이다.

함승태 (N64 전문 필자)

PS「아날로그 콘트롤러」



제품 넘버는 SCPH-1150. PS에서 처음 등장한 아날로그 패드로 타 게임기의 아날로그 패드와는 달리 아날로그 스틱이 좌우로 2개가 달려있고 진동기능이 기본 장착되어 있다. 크기는 종래의 패드에 비해 약간 큰 편이지만 사용에는 지장이 없는 듯 하고 커진 패드에 대응하기 위해서인지 R2, L2버튼이 2배정도 커졌다. 아날로그 스틱 부분은 N64의 아날로그 스틱 느낌. 하지만 좀더 안정된 느낌이고 조작은 부드러운 편이다. 기존의 스타트, 셀렉트 버튼 사이에 아날로그 선택버튼을 집어넣어 버튼을 누르면 아날로그 상태가 자유로이 설정, 해제되게 만든 것은 상당히 마음에 들었다. 아날로그 선택 여부는 버튼 밑의 램프로 판단할 수 있다.

이제부터 실제 사용으로 들어가 보겠다.

아날로그 조작이 필수라고 생각되던 FFⅦ이나 포포로 크로이스 이야기 등을 연결하니 안타깝게도 패드의 아날로그 스틱이 전혀 작동하지 않았다. 아날로그 패드나 트윈스틱에 대응하지 않는 소프트에서는 아날로그 스틱이 작동하지 않는 듯하다. 이 부분은 상당히 아쉬운 부분인데 네지콘 대응 소프트에서는 어떻게 반응할지 상당히 궁금한 부분이다.

다음은 아날패드에 대응되는 토발2를 가지고 실험해 보았다. 일단 조작감은 합격점. 방향키로 링 어디에라도 갈 수 있다는 토발 특유의 조작성 때문에 아날패드의 효과가 극대화 되었다. 캐릭터 조작감은 상당히 향상되었고 기술을 넣는데도 부족함이 없다. 그리고 진동 기능은 기대 이상의 효과를 보여 주었다. 타격시의 패드 진동은 상당히 민감하게 반응하는데 게임에 대한 몰입을 한층 쉽게 해 주었다. 물론 삐삐정도의 진동이기는 하지만 별도의 전원을 필요로 하지 않는 상태에서 이 정도의 효과를 보여주리라고는 생각지 못했다. 소니의 기술력이 돋보이는 부분이다. 그리고 진동기능은 자유로이 OFF할 수 있다. 마무리를 하자면 이 패드는 성공작이라고 평하고 싶다. 통상패드의 500엔의 가격차이로 2개의 트윈 아날로그 스틱에 진동기능까지 덤으로 따라온다면 더 이상 말할 나위가 없다 할 수 있다. 진동기능은 별도전원을 사용하는 N64의 진동 팩과 비교해도 별로 손색없는 수준. 토발2와의 동시구입을 추천하고 싶다. 현재로서의 문제점은 아날패드를 지원해 주는 작품이 토발, 부시도 등 상당히 적다는 점인데 이는 시간이 해결해 줄 것이라고 생각한다. 안소니 (게임챔프 PS 담당자)

타 이 틀	대응	진동 정도
FFⅦ	X	—
포포로 크로이스 이야기	X	—
토발2	O	삐삐정도
부시도 블레이드	O	토발2와 비슷

새로운 형식의 T · RPG 게임 등장!!

포켓 몬스터 카드



포켓 몬스터는 어떤 게임인가!?

포켓 몬스터 카드를 이용한 놀이 방법

1. 플레이어는 서로 카드 60을 이용한 하나의 조합을 갖는다.
2. 서로 자신의 「조합」에서 대전용 포켓 몬스터 카드를 뽑은 뒤 그 몬스터의 기술로 대전을 펼친다.
3. 자신의 포켓 몬스터 카드에게 「에너지 카드」를 붙이고 「기술」을 사용할 수 있을 때까지 성장시킨다.
4. 각 포켓 몬스터는 플레이어의 노력에 따라 보다 강력하게 키울 수가 있다.
5. 「트레이너 카드」를 사용하여 포켓 몬스터들의 전투를 지원해 주자.
6. 먼저 상대방의 포켓 몬스터를 6마리 쓰러뜨린 쪽이 「승자」가 된다.

포켓 몬스터 카드 게임은 기존의 트레이딩 카드 게임의 룰을 기초로 한 새로운 형태의 카드 게임이다. 이전 게임보이로 발매되어 일본내에서 높은 인기를 끌었던 GB용 소프트 「포켓 몬스터」를 소재로 하여 만들어진 대전형 카드 게임 포켓 몬스터는 카드 콜렉션을 시작으로 대전을 즐길 수 있도록 만들어져 있다.

이 카드는 기존 게임에 등장하던 몬스터외에 새로운 일러스트가 포함되어 있으며 등장하는 몬스터의 수는 게임과 동일하게 총 151종류이다. 현재 1탄까지 발매되어 있으며 1탄에서 모을 수 있는 몬스터의 수는 69마리. 앞으로 2탄, 3탄 시리즈화 되어 발매될 것이므로 더욱 많은 몬스터를 모을 수 있다. 기존의 매직 더 개더링이 어려워 고등학생 이상의 학생들이 즐겼다면 포켓 몬스터 카드는 매직 더 개더링과 달리 캐릭터성을 강조하였으며 초등학생부터 고등학생까지 폭넓게 즐길 수 있다는 장점을 가지고 있다.

자! 그럼 이 포켓 몬스터 카드는 어떤 방식으로 즐기는 것일까? 그 방법에 대해서는 다음을 읽어보길 바란다.

트레이딩 카드 게임을 알고 계십니까?

이것은 아메리카에서 태어난 새로운 형태의 카드 게임 장르이다. 친구들과 카드를 교환하거나 자신만의 콜렉션을 가지고 친구들과 대전을 벌일 수도 있는 이 게임은 현재 세계적으로 높은 인기를 끌고 있는 매직 더 개더링과 같은 장르이다. 이런 류의 카드는 세계적으로 아직 보편화가 되지 않았기 때문에 카드 자체에 인쇄된 일러스트로 인해 저연령층이나 적지 않은 수의 매니어들이 기피하는 현상이 있다. 반면 일본내에서 시작하여 서서히 인기를 모으고 있는 또다른 트레이딩 게임이 있어 이번호 챔프에서 소개하고자 한다.

대전시에 사용하는 카드는 어떤 것이 있나?

포켓 몬스터 카드 게임을 즐길 때에는 총 4종류의 카드를 적절히 사용해야 한다. 기본적 카드인 「포켓 몬스터 카드」를 시작으로 「진화카드」, 「에너지 카드」, 「트레이너 카드」의 4종류를 아래에서 소개하겠다.

「포켓 몬스터 카드」

카드를 보는 방법



기 술
카드에 그려진 몬스터가 사용하는 기술에 대해서 자세히 쓰여져 있다. 기술을 걸 때는 카드의 설명을 잘 읽어보자.

도 망
몬스터가 전투에서 도망가기 위해 필요한 에너지의 수치를 나타내고 있다.

약 점
몬스터의 약점이 설명되어 있다. 여기에 쓰여진 타입(색)의 몬스터가 사용하는 기술을 맞으면 데미지는 2배가 되기 때문에 주의해야 한다.

레 벨
몬스터의 강력함을 나타낸다.

H.P
몬스터의 체력을 나타낸다. 이 경우는 체력이 50포인트이다.

타입(색)
몬스터가 가진 타입을 나타낸다. 이 경우는 「무색」타입이다.

포켓 몬스터 데이터
몬스터의 종류, 신장, 체중이 쓰여 있다.

저항력
몬스터의 저항력이 쓰여져 있다. 약점과는 반대로 여기에 쓰여진 타입의 몬스터의 기술을 당해도 데미지가 어느정도 감소되게 된다. 이 카드의 경우는 데미지 30포인트를 감소시킬 수 있다.

카드 사용방법
1. 쌓여 있는 카드에서 뽑을 수 있으며 곧바로 사용할 수 있다.
2. 카드에 쓰여져 있는 기술을 사용하기 위해서는 기술명 왼쪽에 쓰여 있는 에너지 마크(별이 그려져 있는 구슬)와 같은 색의 에너지 카드가 그 수만큼 필요하다.

「진화 카드」

진화카드 보는 방법



진화카드의 마크
포켓 몬스터 카드와 마찬가지로 표지에 포켓 몬스터가 그려져 있다. 카드의 좌측 상단에 「진화 카드」임을 나타내는 마크가 붙어있다. 이 카드는 1진화 포켓 몬스터 카드.

기술과 에너지의 관계
기술을 사용할 때에 필요한 에너지가 표시되어 있다. 무색 에너지 마크는 어느 에너지 카드라도 대신 사용할 수 있다는 것을 나타낸다.

도망갈때에는
포켓 몬스터 카드의 도망에 「-○」이 있다면 에너지 카드를 한장 버려야 한다. 두개라면 두장을 버리는 것이 당연!

카드 사용방법
1. 대전 도중에 진화가능한 자신의 포켓 몬스터(씨앗 포켓 몬스터도 상관없음)에 붙여서 포켓 몬스터를 진화시키기 위한 카드이다. 씨앗 포켓 몬스터 카드에 겹쳐서 사용한다.
2. 진화 카드는 씨앗 포켓 몬스터가 자신의 영역에 나와있지 않으면 사용할 수가 없다.
3. 카드의 좌측 상단에 진화전의 포켓 몬스터가 쓰여져 있다.

「에너지 카드」

몬스터가 기술을 사용하기 위한 에너지를 공급하는 카드. 각각의 타입(색)별로 6색의 에너지 카드가 있다.



초(자색)



풀(녹색)



불(적색)



번개(황색)



주먹(차색)



물(청색)

카드 사용방법

포켓 몬스터가 가지고 있는 기술이 대전 플레이어에게 보이도록 카드를 쌓아 둔다. 그 다음 에너지 카드는 자신의 턴에 1장밖에 사용할 수 없다.

카드 사용방법

「무색 에너지 카드 2개」(구슬 2개 카드라고도 한다)는 1장으로 「무색 에너지 두개분의 에너지를 충전시킬 수 있는 카드이다. 단, 이 카드는 무색이외의 색에는 사용할 수 없다.

「트레이너 카드」

몬스터의 데미지를 회복시키거나 대전을 도와주는 카드이다. 사용방법에 의해서 위기를 극복할 수도 있고 역전까지도 가능하게 하는 강력한 카드이다.







- 주요 트레이너 카드
  상악 오키드 박사
  미사키
  PC통신 멘테넌스
  포켓 몬스터 센터





카드 사용방법

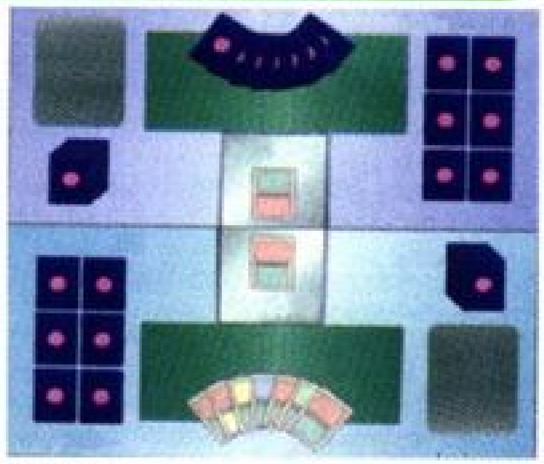
자신의 턴중에 몇장이라도 사용할 수 있다. 단, 한번 사용한 카드는 다시 카드가 쌓여있는 곳에 버리지 않으면 안된다.

간단한 룰을 이용해 놀아보자

기다리고 기다리던 본 게임!

이번에는 앞서 설명한 여러가지 사항을 종합하여 게임을 즐길 수 있도록 간단한 규칙과 진행 흐름을 설명하겠다.

우선 대전을 하기 위해 필요한 몇가지 준비물을 소개하고자 한다. 준비물을 다음과 같다.


게임의 세팅



1
자신의 카드 조합
포켓 몬스터 카드, 진화 카드, 에너지 카드, 트레이너 카드 등으로 이루어진 총 60장의 카드 조합을 준비하자. 「스타 팩」에 들어 있는 60장의 카드는 그대로 조합에 적용시켜도 상관없다. 또한 포켓 몬스터 카드 게임은 둘이서 즐기는 대전형 카드 게임이기 때문에 자기 자신이외에 상대방도 자기만의 조합이 필요하다.

2
데미지 카운터
몬스터의 데미지를 나타내는 것. 사탕이나 초코볼 등의 기타 작고 동그란 것을 이용해도 무방하다.



3
독 카운터
몬스터의 독 상태를 나타낸다. 이것도 상태를 확실히 나타낼 수 있는 것이라면 어느 것을 사용해도 상관없다.



4
포켓 몬스터 코인
몬스터의 기술에서는 코인을 던져서 성공이나 실패나를 결정할 경우가 있다. 그럴 때에 이 코인을 사용하도록 한다.

간단한 규칙에 대해서

1. 약점과 저항력은 계산하지 않는다

몬스터의 약점과 저항력의 개념이 들어가면 게임 진행이 조금 복잡해지므로 게임 진행의 흐름에 익숙해지기 전까지는 이 개념을 사용하지 않은 채 즐기도록 하자.

물론 개념을 추가시키는 쪽이 게임을 더욱 재미있게 하기 때문에 익숙해진다면 꼭 추가시키도록 한다.

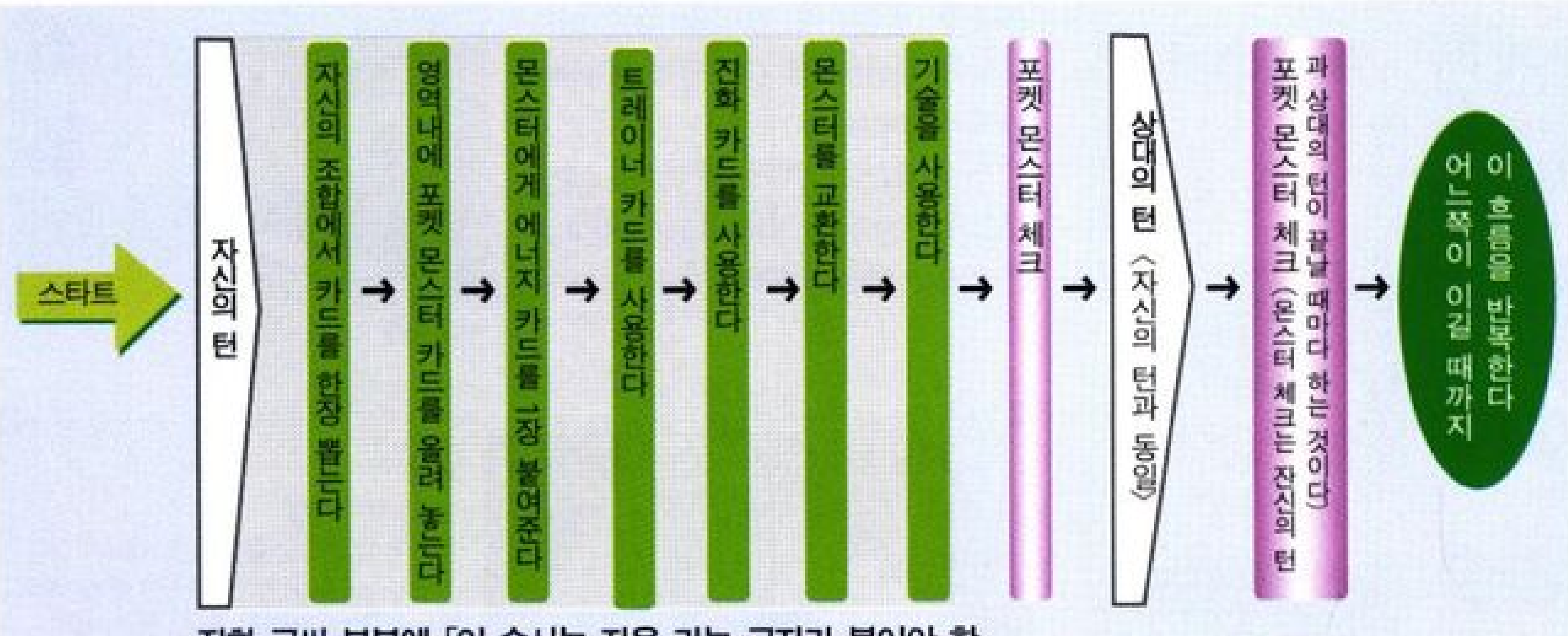
2. 이해하기 힘든 트레이너 카드는 사용하지 않는다

읽어보고 이해하기 어렵다고 생각되는 트레이너 카드는 익숙해질 때까지 사용하지 않는 쪽이 좋다.

게임을 어느정도 해 본 뒤라면 상황에 따라 어떤 트레이너 카드가 강력한 도움을 주는지 알 수 있기 때문에 자연스럽게 사용하게 될 것이다.

게임의 흐름

「포켓 몬스터 카드 게임」은 자신의 순서(턴)가 끝났다면 다음 상대의 순서로, 서로 순서를 정해 놓고 그것을 반복하면서 게임을 진행하게 된다. 자신의 순서에서 할 수 있는 모든 일을 끝냈다면 상대의 순서가 시작된다.



진한 글씨 부분에 「이 순서는 자유」라는 글자가 붙어야 함.

새로운 트레이딩 카드 게임의 세계로

트레이딩 카드 게임은 테이블 토크RPG처럼 중독성이 강한 장르이다. 단, 일반적이 비유저를 끌어들이기 힘든 면을 보여왔는데 일단 한번이라도 게임을 하게 되면 쉽게 빠져나오지 못한다. 때문에 트레이딩 카드 게임을 즐기는 유저라면 이 「포켓 몬스터 카드」에 새로운 흥미를 가지게 됐을 거라 생각하는데... 보통 사람들은 자신들이 처음 접한 것을 중심으로 생각을 펼쳐나간다. 따라서 이 기사를 읽은 독자중에 혹시나 「매직 더 개더링」의 아류작이라 단정짓는 사람이 있을지도 모르겠으나 그렇지 않다는 것을 강조하고자 하는 바이다.

트레이딩 카드가 자신의 유니트를 이용해서 대전을 펼치는 게임이기 때문에 유니트를 불러내어 속성을 부여하고 서포트해 주는 기본 방식이 변할리가 없기 때문이다. 그러므로 어떠한 편견을 가지지 않은 채 「포켓 몬스터」를 접해 보기 바란다. 그런데 구입은 어디서 해야하나!?

몬 스 터



착 각



챔프에서는 지속적으로 포켓 몬스터 카드에 관한 기사를 게재하고자 합니다. 또한 「포켓 몬스터 클럽」이라는 코너를 만들고 동호회 회원을 모집합니다.

포켓 몬스터에 동호회에 가입하고 싶으신 분은 애독자 엽서 해당 코너에 작성하여 보내주시고 카드에 관한 궁금증이 있는 분은 게임챔프 702-3214번으로 전화를 주시고 담당자를 찾아주십시오.

게임챔프가 한국 발행부수공사 기구

「한국 ABC」에 가입했습니다!!

ABC(Audit Bureau of Circulation)협회는 발행부수공사 기구로 형평성 있는 발행부수 공개와 자율경쟁체제 하에서 양질의 언론매체 만들기를 목적으로 합니다. 이미 미국을 비롯한 선진국에서는 몇십년 전부터 행해지던 것으로 국내에서도 공신력 있는 신문, 잡지 매체들이 이 협회에 가입, 공개적인 매체력을 바탕으로 사회적 평가를 받고 있습니다.

게임챔프도 ABC협회 가입과 더불어 수준높은 독자와 광고주들의 공신력을 바탕으로 더욱더 질적으로 앞서는 잡지를 향해 노력할 것입니다.

게임챔프는 ABC가 인정하는 게임잡지입니다!!

부수공사기구
한국 ABC가입

카마 PS 고객 지원센터 개장 기념 공동이벤트

독자의 고장난 PS를 고쳐 드립니다!

월간 게임챔프와 카마 엔터테인먼트는 카마 PS 고객 지원센터 오픈 기념으로 챔프 독자의 고장난 PS를 수리해 주는 공동 이벤트를 마련했습니다.

이번 이벤트는 국내 게임 매체 중 PS에 관한 정보가 가장 빠르며 할당 페이지가 가장 많은 게임챔프와 국내 최초로 PS를 정식으로 도입한 카마 엔터테인먼트가 국내 PS시장 활성화에 일익을 담당하고 있는 PS 유저들을 위한 공동 이벤트로 세부 내용은 아래와 같습니다.

◆무료 수리 이벤트 인원

6월호에는 카마 PS 고객지원 센터 개장 기념으로 5명의 독자에게 혜택을 주고 7월호부터는 지속적으로 2명의 독자에게 무료 수리의 혜택을 줄 예정입니다.

★ 6월호 – 개장 기념 5명 혜택

★ 7월호부터 지속적으로 2명 혜택

◆이벤트 당첨자 선정 기준

– 자신의 PS를 소중히 관리해 왔는데도 불구하고 특별한 이유없이 고장난 경우, 그 상세한 사연을 성의있게 써 보내주신 독자들 중 선발합니다.

◆PS 수리 범위 : 전원부, 렌즈부의 부분 고장, 미국 일본 소프트 호환 장치 부착 등 그다지 심각한 고장이 아닌 경우에 한 합니다.



◆이벤트 응모 방법

백지에 자신의 고장난 PS에 관해 상세하게 적고, 하루 몇시간씩이나 게임을 했는지와 정품 소프트 이외에 복제 소프트의 구동 여부 등까지 자세하게 적은 후 응모권을 붙여 아래의 주소로 주십시오. (자신의 전화번호를 반드시 기재할 것)

· <보내실 곳> 우 140-133

서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층

월간 게임챔프 '고장난 PS를 고쳐드립니다' 담당자 앞

· 마감 : 매월 25일

◆게임챔프의 PS 수리 이벤트 담당자가 이번 이벤트에 선발된 독자에게 직접 전화를 걸어 약속 날짜를 정한 뒤 독자가 자신의 고장난 PS를 가져 오면 카마 PS 고객 지원센터에 함께 방문해 수리할 예정입니다.

*카마 A/S센터 : 02-3448-5900 (담당 : 김정오)

〈PS 무료 수리 이벤트 참가권〉

주최 : 월간 게임챔프

후원 : 카마 엔터테인먼트

성명 :   전화번호 :

국내편!

단속의 여파로 정식 유통되는 하드와 소프트가 점차 많아지는 분위기이다. 관련업체에서는 아직 공식적인 발표는 보류하고 있지만 2~3개 업체가 새롭게 하드웨어의 정식유통에 손을 댈 채비를 하고 있다. 이들 업체는 빠르면 이번달에서 늦어도 7월까지는 본격적인 판매전에 돌입하게 됨으로 국내에서의 새로운 차세대 전쟁이 개막될 듯하다.

하반기 게임 시장 새턴 히트 조짐!

「신비의 세계 엘하자드」, 「알버트 오딧세이 외전」 등 새턴용 한글화 소프트로 명성이 높은 우영시스템에서 그동안의 노하우를 살려 드디어 본격적인 한글화 계획을 발표하였다. 현재 알려진 새턴용 한글화 소프트는 기존에 알려진 「신비의 세계 엘하자드」, 「알버트 오딧세이 외전」 외에도 아트라스의 「그루브 온 파이터」, 허드슨의 「천외마경 제 4의 묵시록」, 반프레스토의 「슈퍼 로보트대전F」, 허드슨의 「봄버맨」, 세가의 「다이나마이트 형사」, 허드슨의 「윌리 웜 뱃」 등 대작들이 다수 포함되어 있으며 이외에도 아직 계약 단계에 있는 타이틀도 다수 있는 것으로 알려졌다.

우영에서는 앞으로 매달 2개 타이틀 정도를 지속적으로 발매한다는 계획을 세우고 있으며 특히 「슈퍼 로보트대전F」는 한글화 동시발매를 계획하고 있어 벌써부터 매니어들 사이에는 한글화 「슈퍼 로보트대전F」 열풍을 예고하고 있다. 이와 관련하여 우영측에서는 아직 컨버전 작업에 착수한 상태는 아니고 일본에서 시나리오 부분에서 더이상 개선되지 않는다고 판단될 수준에서 데이터를 받아 한글화에 착수하게 된다고 밝혔다. 또한 세가 새턴의 도입도 추진 중이지만 아직 공식적인 발표는 보류하고 있다.

또한 우영 이외에도 하이콤 등 그동안 비디오 게임에 관심을 가지고 있던 1~2개 업체가 더 새턴 및 소프트웨어의 수입을 검토 중이지만 아직 공식적인 발표 단계는 아닌 것으로 밝혀졌다. 그 이유는 우선 세가 측과의 계약관계로 인한 지연과 초기 물량의 확보 등의 이유 때문인 것으로 보여진다. 갑자기 이렇게 정식 유통이 늘어난 것은 올해초 게임기가 수입선다변화 품목에서 해제된 것과 카마의 플스 판매에 영향을 받은 중소업체들이 그동안 국내 사정을 유심히 지켜보다가 밀수와 복사 등 암시장이 단속에 의해 크게 타격을 받고 정식유통의 분위기가 형성되자 적극적으로 추진하게 된 것으로 판단된다.

특히 하이콤은 1~2년전부터 미국 세가와 접촉하여 이미 개발 스펙을 확보한 상태이지만 그동안 까다로운 세가와의 계약관계 때문에 개발 및 유통이 상당히 지연된 것으로 알려졌다. 하지만 그 덕택에 세가 측과의 계약에 가장 성실한 업체라는 이미지로 인식되어 일본을 제외한 아시아에서 몇개 안되는 세가의 서드 파티 수준으로까지 계약이 성사될 듯하다. 참고로 세가 측에서의 개발 스펙 공개는 컨버전만을 위한 단계와 직접 개발하는 단계 등 3단계로 나뉘어 진다고 한다.



비디오 게임기 거래 전반적 증가

사단법인 「한국 전자공업 진흥회」에서 조사한 올해 1~2월의 '비디오 게임기' 관련 유통 정보에 의하면 올해 초는 작년 대비 생산, 시판, 수출입 등 각 부문에서 전반적으로 증가 추세에 있는 것으로 나타났다. 「한국 전자공업 진흥회」의 자료 중 수출입 동향은 관세청의 자료를 그대로 사용한 것이며 생산과 시판은 500여 회원사를 대상으로 표본조사 후 검증을 거친 자료로 신빙성이 높은 것으로 알려졌다.

■ 단위
생산, 시판 : 억원, %, 증가율은 작년 동월 대비
수출, 수입, 무역수지 : 천불, %, 증가율은 작년 동월 대비

비디오 게임기 생산동향

기간	금액	증가율
97년 1월	23	+457
97년 2월	2	-68

비디오 게임기 시판동향

기간	금액	증가율
97년 1월	3	+31
97년 2월	5	-116

비디오 게임기 수출동향

기간	금액	증가율
97년 1월	2,100	-
97년 2월	171	+157

비디오 게임기 수입동향

기간	금액	증가율
97년 1월	61	+0.4
97년 2월	20	-141

비디오 게임기 무역수지

기 간	수출	수입	무역수지
96년 누계	55,368	499	54,869
97년 누계(2월까지)	2,270	81	2,189
97. 2 당월	171	20	150

어린이날 최고 선물은 게임기

초등학교 학생들을 대상으로 최근 해태유통이 실시한 설문조사에 따르면 어린이날을 맞아 남자 어린이들이 가장 받고 싶은 선물은 게임기라고 조사됐다. 해태유통이 초등학교 1~6학년생 662명을 대상으로 한 「어린이날 가장 받고 싶은 선물」 설문조사 결과 남자 어린이들은 게임기가 24.6%로 가장 높았으며 다음은 로보트(16.3%), 컴퓨터(10.1%), 자전거(8.9%), 책(7.7%) 등의 순으로 조사됐다.

한편 여자어린이들은 인형이 29.3%로 가장 높았으며 문구류 14.5%, 자전거 8.3%, 컴퓨터 6.8% 등의 순이었다. 하지만 학년별 통계는 1, 2학년은 로보트, 인형, 3, 4학년은 게임기, 인형, 5학년은 책, 컴퓨터, 6학년은 컴퓨터, 액세서리 등이 응답비율이 높아 특히 3, 4학년 시기에 게임기의 비율이 가장 높으며 학년별로 다른 취향을 보인 것으로 조사됐다.

국외편!

각 게임사들의 지난해 실적 자료가 여러가지 공개되었다. 그 자료들을 유심히 살펴보면 대부분 상향세에 있다는 것을 알 수 있다. 취업을 앞 둔 대학생들도 게임 제작사를 선호하는 취직 대상으로 생각하는 것을 보면 다소 국내 사정과는 차이가 있다는 것을 느낄 수 있다.

소니, 기획력 1위!

얼마전 일본 리크루트 리서치에서는 대학생들의 선호 직종을 조사했다. 놀랍게도 일본의 대학생들이 선호하는 직종 중 게임 메이커가 다수 상위에 올라있었다. 이것은 한국의 대학생들이 국내 게임 업체들을 그다지 선호하지 않는 모습과 상당히 대조적이다. 국내 게임 개발사들도 취업을 앞 둔 대학생들이 선호할 수 있을 정도의 기업 이미지와 풍토를 하루 빨리 만들어가야 할 것이다. 참고로 아래 표는 타 업종을 제외한 게임 관련 기업들의 대학생 선호 순위이다.

순위	기업명	순위	기업명
1	소니	30	닌텐도
2	일본전신전화		⋮
	⋮	42	남코
6	세가		⋮
8	NEC	45	소프트뱅크
	⋮		⋮
	⋮	83	아트라스
23	스퀘어		⋮
24	반다이	96	코나미
	⋮		⋮

(표1) 기술력과 기획력이 우수하다고 생각되는 기업

순위	기업명	순위	기업명
1	키엔스	31	남코
2	소니		⋮
3	세가	36	캡콤
4	소프트뱅크		⋮
	⋮	39	반다이
14	스퀘어		⋮
	⋮	61	아스키
24	닌텐토		⋮
	⋮	79	에닉스
	⋮		⋮

(표2) 젊은이들에게도 재량권있는 일을 맡긴다고 생각되는 기업

플레이하고 버리지 말것!

「플레스테(プレステ)」는 플레이 스테이션의 준말로 대부분의 일본 게임 매체와 유저들이 자주 사용하는 단어였으나 플레이 스테이션의 준말이라기 보다는 플레이하고 나서 버린다(プレーしてすてる:프레이시테스테루)라는 좋지 않은 의미로도 해석이 되어 소니 플레이 스테이션의 이미지를 실추시킬 우려가 있다는 소니 경영진의 판단에 따라 소니에서는 자사의 이미지 개선을 위해 작년말부터 일본의 각 매체와 관계자들에게 되도록 이 단어를 사용하지 말 것을 권유했다. 그 여파인지 현재 일본의 게임관련 매체들은 한결같이 「플레스테(プレステ)」라는 말대신 「플레이 스테이션」이라는 긴(?) 단어를 사용하고 있다.

한편 단어를 축약시켜 사용하기를 선호하는 일본에서 한동안 줄인 말이 유행하다가 다시 본래의 말이 유행처럼 쓰이기 시작했다. 먼저 세가의 자사 광고에서는 그동안 롤플레잉을 「로프레(ロープレ)」로 표기했던 것을 이번 새턴 콜렉션에서는 「롤플레잉(ロールプレイング)」으로 전면 교체를 단행했다. 그 이유는 「롤플레잉(ロールプレイング)」과 「R.P.G」의 두가지 단어는 반다이가 자사 등록상표로서 먼저 등록했기 때문이다. 그런 이유로 그동안 일본 내에서 「롤플레잉(ロールプレイング)」과 「R.P.G」의 두가지 단어를 사용하려면 반다이의 허가를 받아야 했던 것. 따라서 이번 세가 광고에 등장한 「롤플레잉(ロールプレイング)」이라는 단어는 양사의 합병과 관계가 있는 것으로 보여진다.

97년 일본 게임사의 신규채용 규모

97년도 일본 각 게임사들의 신규 채용 규모가 공개되었다. 신규 채용 규모는 간접적으로 그 게임사의 규모를 반영하는 자료이므로 관심을 가진 사람도 꽤 있을 것이다. 신규 채용 규모로 본 97년도 각 게임사들은 전반적으로 채용 규모가 늘어 상향세에 있음을 반영했다. 하지만 아스키, 이미지니어, 닌텐도, 자레코 등 일부 회사는 작년에 비해 신규 채용 규모를 축소하였다.

회사명	대학졸-남	대학졸-여	전문졸-남	전문졸-여	합계
아트딩크	11 (8)	4 (2)	1 (1)	0 (1)	16(12)
아스키	11(15)	6(10)	0 (0)	0 (1)	17(26)
아스믹	1 (2)	1 (1)	0 (0)	0 (0)	2 (3)
아트라스	9 (7)	3 (2)	3 (1)	0 (0)	15(10)
이미지니어	7(13)	2 (3)	1 (0)	0 (0)	10(16)
SNK	75(49)	18 (6)	10 (8)	10 (7)	113(70)
에닉스	3 (3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	3 (3)
캡콤	11(10)	3 (0)	13 (3)	6 (2)	33(15)
코에이	40(20)	8 (4)	1 (0)	0 (0)	49(24)
코코너츠 저팬	10 (3)	2 (2)	2 (1)	4 (0)	18 (6)
코나미	187(53)	38(22)	29(10)	13(11)	267(96)
E.A.V	신규 채용 예정은 없으나 능력에 따라 중도 채용				

회사명	대학졸-남	대학졸-여	전문졸-남	전문졸-여	합계
컴파일	82(42)	15 (3)	23(14)	18 (5)	138(64)
자레코	15(19)	0 (1)	5 (4)	5 (5)	25(29)
세가	245(151)	37(21)	13 (9)	15(26)	310(207)
S.C.E	16 (9)	10 (2)	1 (0)	3 (7)	30(18)
테크모	15(20)	5 (3)	10 (0)	1 (0)	31(23)
데지큐브	1 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (0)
남코	84(74)	17(13)	0 (2)	1 (1)	102(90)
닌텐도	23(21)	7(10)	0 (3)	0 (2)	30(36)
휴먼	8 (7)	9 (2)	12 (7)	3 (0)	32(16)
와프	신규 채용 예정은 없으나 능력에 따라 중도 채용				
스퀘어	비공개				
반다이	남자 36(27)		여자 21(26)		57(53)

게임은 과연 몇명이서 만드나?

메이커	종업원수	타이틀수	RPG	시뮬레이션	그외
아트딩크	113	12	0	11	1
아스키	795	72	18	19	35
아트라스	216	59	12	5	42
버진	28	52	0	0	52
엑싱	16	16	0	4	12
에닉스	127	33	19	2	12
캡콤	919	122	9	1	112
컬처브레인	70	49	10	1	38
코코너츠 저팬	80	88	0	42	46
코나미	2,477	333	17	15	301
선 소프트	260	127	8	1	118
스퀘어	440	51	33	2	16
세가	4,190	544	29	59	456
S.C.E	미공개	42	9	5	28
타이토	미공개	170	10	3	157
타카라	미공개	74	7	3	64
춘소프트	42	5	3	0	2
남코	2,272	204	10	7	187
일본물산	60	71	1	2	68
닌텐도	980	164	14	4	146
허드슨	450	238	39	9	190
반다이	미공개	202	28	24	150
휴먼	240	75	3	8	64
와프	17	8	0	0	8



이근식 아저씨와
카마A/S가 공인하는

체험! 나도 '고장 PS'를 고칠 수 있다!

게임기에 밝은 카마A/S실의
전기 공학도 김정오 아저씨

용산 최고의 게임기 수리공 이근식 아저씨

어느날 열성 챔프 독자로부터 PS수리 비법이 챔프 사무실로 배달되었다. 그 안에는 자신의 플레이 스테이션이 고장 난 이유부터 그것을 직접 수리하기 위해 용산을 헤매 다녔던 경험담 등이 흥미롭게 작성되어 있었다. 챔프는 이 열성 독자의 수리를 검증하고 잘못된 부분을 바로 잡아주기 위해 용산 게임기 수리점의 이근식 아저씨와 카마 PS A/S센터에 문의를 해 그들의 조언을 들어봤다. 콘덴서 등 간단한 수리를 직접해 보고 싶은 챔프 독자는 이 기사를 유심히 읽어보도록...

※ 고장 PS 수리 체험자:서윤기(나우ID-윤기조단)

인서트 코인

콘덴서 교체를 위해 기본적으로 납땜에 필요한 납줄과 고성능 인두가 필요했습니다. 그리고 주의할 점은 납 중독의 우려가 있기 때문에 환기를 잘 시켜야 한다는 점입니다. 납줄의 경우는 시가 1,500원짜리 고급 납을 이용했습니다. 인두의 경우는 5,000원짜리 고성능 인두가 가격 대 성능비가 매우 우수하니 웬만하면 이 인두가 좋을 듯 했지만 저는 일반 인두를 사용했습니다. 그리고 화상에 대비해 면장갑을 끼우고 작업 중 인두를 놓을 곳으로 유리 재떨이를 준비했습니다.

프롤로그

사건은 지금으로부터 약 1년전 어느날 터졌습니다. 플스를 갖고 오라는 친구의 성화에 못 이겨 할수없이 들고 간 것이 화근이었죠(당시엔 슬라이닥스를 쓰지 않았습니다). 녀석의 집은 220V였습니다. 그리고 저는 평소 습관대로 플스의 전원 코드를 콘센트에 꼽았고... 이후는 상상에 맡깁니다. 집으로 온 저는 다시 플스를 연결해 보았습니다. 그런데 이게 웬일입니까? 맛이 가서 작동되지 않을 줄 알았던 플스가 멀쩡하게 돌아가는 것이었습니다. 그런데 약 10분쯤 돌렸더니 전원이 팍 나가버리는 것이 아니겠습니까. 게다가 ①이상한 냄새까지 나는 것이었습니다. 가슴이 철렁했던 저는 조금 있다 다시 플스를 켜 보았습니다. 또 작동이 되다가 조금 돌리니 역시 전원이 꺼져 버리네요. 열받은 저는 플스를 뜯어보기로 했습니다.

PS) 참고로 필자의 기종은 SCPH-1000입니다.

1 스테이지

플스 뒷면에 있는 나사를 빼고 케이스를 조심스럽게 들어올립니다. 그러면 내부의 모습이 보일 것입니다. <사진 A에서 왼쪽 부분에 있는 세로로 길쭉한 판때기(?)가 플스의 전원부이고, 오른쪽의 시디롬이 있는 곳이 메인 기판입니다.

플스의 전원부를 죽 훑어본 결과 조그만 원통형처럼 생긴 것이 터져버린 것을 발견했습니다. 폭탄이 터진 것처럼 너저분해진 것이 아니고 윗부분이 예리한 칼로 벤 것처럼 구멍이 나 버린 것이죠. 이것이 전해 콘덴서로 갈라진 틈새 사이로 ②물질이 새어나와 냄새가 났던 것이었습니다. 통신에서 수소문을 해본 결과 저같은 경우는 금방 코드를 뽑아서 콘덴서만 터져버린 것 같았습니다. ③플스에 사용된 콘덴서는 200V 150μF (μF : 마이크로 패럿이라고 읽습니다)의 용량으로, 이것과 같은 콘덴서로 갈면 해결되겠구나 하고 생각을 했죠. 저는 곧 실행에 옮기기로 했습니다.



(사진 A)

이근식 아저씨의 검증

①이상한 냄새

이 냄새는 콘덴서에 과도한 전류가 흘러 윗부분이 터져 버렸기 때문이다. 더욱 심하게 되면 연기가 나고 콘덴서에서 전해액이 흘러 나오게 된다.



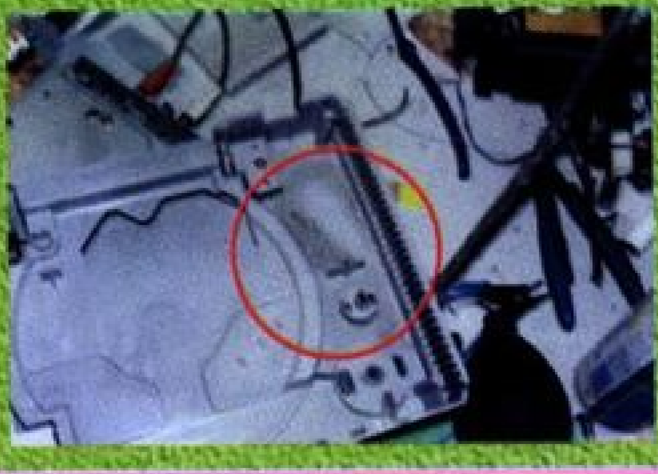


PS를 220V에 켜워 실험하는 장면. 연기가 피어오른다 ◎

이근식 아저씨의 검증

② 새어나온 물질

이것이 콘덴서에서 흘러나온 전해액이다. 이것을 계속 방치하면 다른 부분에 전해액이 묻어 더욱 위험해 진다.



2 스테이지

부품을 구하기 위해 용산의 선인 상가와 나진 상가 등을 이 잡듯이 뒤진 끝에 국내에서 이름있는 삼화 콘덴서라는 매장을 여러군데 찾을 수 있었습니다. 그러나 정작 필요한 200V 150㎌ 이상의 ④전해 콘덴서는 한군데도 없지 뭡니까. 포기할까 생각하던 끝에 신이 절 도우셨는지 결국 전자 랜드 신관 쪽에 있는 조금 큰 규모의 ⓐ삼화 콘덴서에서 이 콘덴서를 구할 수 있었습니다. 200V 220㎌의 콘덴서로 크기가 원래의 것보다 조금 크지만 꽂는 부분은 똑같습니다. 물론 원래보다 용량이 큰 콘덴서를 달아도 상관은 없습니다.


왼쪽이 삼화 콘덴서, 오른쪽이 기존 콘덴서이다

가격은 당시에 1,000원이었고 물량은 비교적 많은 편이었습니다.

3 스테이지

이제 본격적인 작업에 착수했습니다. 먼저 할 작업은 터진 콘덴서를 전원부에서 떼어 내는 것. 먼저 전원부를 플스에서 떼어 냅니다. 전원부와 메인 기판을 연결해 주는 무지개색 선을 손으로 뽑고 나사를 풀면 간단히 떼어 낼 수 있습니다. 신문지위에 전원부를 뒤집어 놓고, 콘덴서가 꽂혀 있는 부분을 잘 보아 두세요. 그리고 미리 달구어 두었던 인두로 콘덴서의 다리가 납땜이 되있는 부분을 녹입니다.

콘덴서가 고정되어 있는 2개의 납땜 부분을 완전히 녹였으면 손으로 콘덴서를 잡아 빼냅니다. 이때 주의해야 할 점은, 콘덴서의 극성을 알아야 하는데 ⑤미리 콘덴서가 꽂혀 있는 모양을 기억해 둔다면 문제없을 것입니다. 콘덴서의 옆에 세로로 줄이 그어져 있는데, 그 부분이 어느 쪽을 향해 꼽혀 있는지 잘 보아 두세요. 바깥쪽을 향해 꼽혀 있습니다.


○전원부와 메인 기판을 연결해 주는 선을 뽑는다


○전원부를 뒤집어 놓고 인두로 납땜 부위를 녹인다

4 스테이지

마지막으로 환풍을 시키고 새로 사 온 삼화 콘덴서를 아까 뽑았던 구멍에 꽂았습니다. (절대 주의할 점은 아까 뽑았던 콘덴서와 방향이 일치하게 꽂아야 합니다. 극성이란 게 있기 때문이죠! 즉 세로로 줄이 그어져 있는 부분이 전원부의 바깥쪽을 향하게 꽂으면 된다는 말입니다.

이제 전원부를 뒤집어서 콘덴서 다리 부분에 납땜을 했습니다. 납이 완전히 굳은 걸 확인하고 나서 다시 플스를 조립했습니다.


원래의 콘덴서를 떼어내고 삼화콘덴서를 꽂은 모습

카마 아저씨의 검증

③PS사용 콘덴서

여기에서 200은 허용 전압수를 말하며 150은 충전 용량을 뜻한다. 충전 용량이 적은 콘덴서를 사용할 경우 처음에는 잘 작동하지 않고 리셋을 한번 해 주어야 작동된다.

카마 아저씨의 검증

④전해 콘덴서

콘덴서는 여러 종류가 있는데 그 중 세라믹 콘덴서는 극성이 없으며 전해 콘덴서는 극성이 있다. 여기서 극성이 있다는 것은 +, -가 있다는 것이다.

카마 아저씨의 검증

⑤콘덴서 부착 부분

이것은 미리 외워둔다고 되는 것이 아니다. PS는 기종에 따라 파워보드의 종류가 많이 있기 때문에 꽂혀있는 모양을 기억하는 것보다는 콘덴서에 나와있는 두가닥의 철사 중 긴쪽이 +극, 콘덴서 옆 부분에 흰색 화살표가 있는 쪽이 -극이다. 그래서 이것을 파워 보드에 반원 모양이 그려져 있는 쪽에 -극을 연결하면 된다.



애필로그

이제 플스를 연결하고 전원을 올렸습니다. 잘 돌아가는 플스를 보며 지난날의 회상에 잠기는 것도 좋겠지만 혹시 모르니 30분이나 1시간씩 CD를 바꿔 가면서 테스트를 해 보았습니다. 이상한 냄새가 나지 않고 다운도 되지 않았습니다. 완벽한 성공이었습니다. 처음에는 어렵게 보였지만 실제로 해보니 그렇게 어려운 작업은 아니었습니다. 만약에 이렇게 해도 안 될 경우는 수리점에 맡기시는 것이 현명할 것이라 생각합니다.

이근식 아저씨의 한마디 (TEL:02-713-5853)

서윤기 군의 용기에 찬사를 보냅니다. 그러나 서 군의 경우 PS를 잘못 꽂은 후 바로 플러그를 빼냈기 때문에 콘덴서 정도에만 무리가 갔지만 계속 과도한 전류가 흐르면 트랜지스터나 렌즈 부분에 까지 망가지게 됩니다. 콘덴서는 전기를 정류시켜 일정하게 조절하는 기능을 하기 때문에 우리나라와 같은 불규칙한 전기 사용 국가에서는 반드시 필요한 부품입니다. 간단한 조작은 스스로하는 것도 중요하지만 이미 큰 충격을 받은 게임기를 수리하겠다고 덤벼드는 것은 나중에 수리점에 온다고 해도 더욱 부담이 커지기 때문에 가까운 수리점을 찾는 것이 좋습니다.


이근식 아저씨가 개발해 낸 110, 220V 프리볼트 시스템 전원부

카마A/S실 김정오 아저씨의 한마디 (TEL:02-3448-5900)

제가 강조하고 싶은 것은 콘센트를 교체할 때 콘덴서를 꽂는 위치입니다. 플레이 스테이션은 저희가 유통하는 1001 기종만 해도 4종류의 파워 보드를 사용하고 있기 때문에 콘덴서를 꽂는 위치가 제각각 다릅니다. 이것은 소니에서 PS를 여러 업체에 하청을 주기 때문이라고 생각합니다. 카마PS는 프리볼트 시스템을 채용하고 있기 때문에 전원부의 고장이 적은 편입니다.


카마에는 PS의 전해 콘센트 등의 부품을 대량으로 준비해 놓고 있다



비디오 게임기 RPG의 양대 산맥이라 불리우고 있는 스퀘어와 에닉스. RPG 게임을 즐겨본 유저라면 잘 알겠지만 RPG에 등장하는 마법들은 각 게임에 따라 마법의 종류, 효과 등이 다르다. 하지만 잘 살펴보면 이름만 다를 뿐 서로 비슷한 마법들이 상당히 많다는 것을 알 수 있다. 챔프는 스퀘어와 에닉스의 대표작 RPG인 파이널 판타지(이하 FF)와 드래곤 퀘스트(이하 DQ)에 등장하는 마법들을 알아보고 서로 비교하는 코너를 마련했다.

FF & DQ 시리즈의 단골 마법 대연구

끊임없는 변천 FF의 마법

FF의 마법체계는 시리즈가 등장함에 따라 계속해서 바뀌어왔다. 마법을 얻는 방법도 계속해서 변화되었고 새로운 마법들도 많이 등장하였다. FF 마법의 특징은 SFC용으로 등장했고 최근 PS로도 발매된 FF4에서부터 나타나게 되었다. FF4에서 새롭게 생긴 '액티브 배틀'이라는 전투방식이 그 이유인데 턴제로 이루어지던 전투 규칙이 리얼타임으로 이루어져서 더욱 긴박감 넘치는 배틀을 즐길 수 있게 변화된 것이다. 이 액티브 배틀은 FF시리즈와 타 RPG를 구분짓는 가장 큰 특징중의 하나로 자리잡게 되었다. 액티브 배틀이라는 규칙이 생겼기 때문에 전투시 시간에 대한 개념이 생겨서 시간에 관계되는 여러가지 마법이 생기게 되었다. 그밖에도 적의 특기를 배우는 청마법, 엄청난 위력의 몬스터를 불러내는 소환마법 등 FF의 마법은 실로 무궁무진하다. FF를 즐기면 DQ와는 달리 시리즈의 변천과 마법의 추가가 일어난 것을 알 수 있다. DQ의 경우는 어떤 전설 또는 이야기를 중심으로 해서 각기 다른 시대의 주인공들이 그 전설을 따라서 모험을 하는 것을 줄거리로 하지만 FF는 시리즈끼리의 스토리 연관성이 거의 없고 단지 시스템, 느낌 등만이 비슷하기 때문에 새로운 시대, 내용을 중심으로 스토리를 이끌어가려면 획기적일 만큼 새로운 체계를 필요로 했기 때문이다.

점진적 변화 추구 DQ의 마법

DQ의 마법체계를 살펴보면 시리즈가 바뀌면서 조금씩 추가되고는 있지만 그 이전에서 만들어진 틀을 벗어나지 않는 선에서 조금씩 바뀌고 있다는 것을 알 수 있다. DQ의 마법체계는 DQ1에서 시작되어 DQ2에서 거의 정착하게 되었는데 DQ2를 즐겼던 유저가 DQ3,4 등을 즐기지 않고 바로 DQ5을 즐기더라도 그리 혼란없이 즐길 수 있을 정도로 마법의 변화는 거의 없었다. DQ6에서는 새로운 직업들과 직업별로 특기 시스템이라는 것이 생겨서 변화된 부분이 많지만 새롭게 추가된 마법은 없었다(특기라는 이름으로 생긴 기술들은 많았다).

DQ시리즈의 가장 이상적인 마법 배치는 최고의 명작이라고 불리우는 DQ3의 마법이다. DQ3은 마법사, 용사, 승려 등이 각기 직업과 특징에 맞는 마법을 가지고 있었다. 이것을 기본으로 해서 DQ4,5에서는 캐릭터의 성격에 맞는 마법체계가 있었고 DQ6에서는 각 직업과 특기에 따른 마법체계가 만들어지게 된 것이다. 조금만 더 살펴보면 1~3탄은 용사, 마법사, 승려 등의 마법체계를 기준으로 했고 4-6은 각 캐릭터별 성격에 따른 마법체계가 생겼음을 알 수 있다. 같은 DQ시리즈인데도 1-3과 4~6탄의 시스템이 약간 다른 이유는 서로 배경 전설과 세계가 다르기 때문이다. 앞서 말했듯이 DQ 시리즈1-3은 용사 로토의 전설, 시리즈4-6은 천공의 성 전설을 배경으로 해서 스토리가 진행되었다. 따라서 시리즈 1~3탄 그리고 시리즈 4~6탄의 세계관은 서로 다를 수 밖에 없었고 마법의 체계도 상이하다.



용사만이 사용할 수 있는 성스러운 마법 기가데인

FF의 마법 VS DQ의 마법

FF시리즈와 DQ시리즈의 마법체계를 서로 비교해 보자. 우선 쉽게 알 수 있는 것은 서로 일정한 체계가 잡혀 있다는 것이다. 크게 나누면 FF는 공격마법, 회복마법, 소환마법, 공격(방어) 보조마법 등으로 나뉘고 DQ는 공격마법, 회복마법, 공격(방어) 보조마법, 그밖의 마법 등으로 나뉜다. FF와 DQ사이에 서로 같은(혹은 비슷한) 마법 체계가 있다는 것을 알 수 있다. 또한 FF와 DQ 모두 마법이 3단계로 나뉘어져 있는 것을 알 수 있다. 이제 FF와 DQ의 마법들을 서로 비교해 보고 공통점과 다른점 등을 알아보도록 하자.

공격마법

■화염계 : 가장 많이 사용되는 마법

FF: 파이어-파이라-파이가, 화염방사

FF의 화염계 마법은 이름으로도 알 수 있듯이 파이어시리즈이다. 파이어가 가장 약하고 파이가가 가장 강한 마법이다. 파이어계의 특징은 개체공격과 전체공격 마법이 따로 없다는 것이다. FF의 공격마법은 대부분이 개체공격과 전체공격을 플레이어 마음대로 선택할 수 있다.(FF7부터는 전체화라는 아이템이 있어야 전체공격을 할 수 있는 것으로 바뀌었다) 화염방사는 FF5에 등장했던 마법으로 청마법의 일종이다.

DQ: 메라 - 메라미 - 메라조마, 기라 - 베기라마 - 베기라곤

DQ의 화염계 마법은 개체공격 마법과 그룹공격 마법(전체공격이 아니다)의 두가지 종류로 나뉘어 있다. 메라계가 개체공격이고 기라계가 그룹 공격인데 메라계는 손가락 끝에 정신을 집중하여 불꽃을 만들어 던진다는 재미있는 설정을 가지고 있다. 기라계는 그룹공격 마법이므로 한 그 룹만을 공격할 수 있다(DQ의 전투화면을 보면 적이 그룹별로 나뉘어져 있다).


●적을 한꺼번에 태워버리는 베기라곤

●화염방사



■ 냉기계 : 화염계의 적에게 사용하자!

FF: 브리자드-브리자라-브리자가, 아쿠아브레스

FF의 냉기계 마법 역시 화염계 마법처럼 개체공격과 전체공격 모두 가능하다. 주변의 기온을 급격히 떨어뜨린다는 설정은 DQ와 동일하지만 DQ의 냉기계가 얼음을 만들어 적에게 던지는 것인데 반해 FF의 마법은 적 자체를 얼려버리는 마법이다. 아쿠아브레스는 청마법으로 대기중에 고압의 물방울을 발생시키는 전체마법이다.

DQ: 햐드-햐다르코-마햐드

DQ의 냉기계는 특이하게도 레벨이 올라갈수록 위력뿐만 아니라 공격할 수 있는 적의 수도 늘어난다. 햐드는 개체공격 마법이고 햐다르코는 그룹공격 마법, 마햐드는 전체공격 마법이다.


●마햐드는 햐드계의 전체마법이다.

●FF7의 브리자라

■번개계 : 강력한 번개를 적에게 날린다.

FF: 선더-선더라-선더가

FF의 번개계 마법은 기계계통의 적에게 강력한 위력을 발휘한다. 불의 속성이나 물의 속성이 아닌 적에게 사용해도 만족할 결과를 얻을 수 있다.

DQ: 라이데인-기가데인-미나데인

DQ는 번개가 상당히 성스러운 것으로 알려져 있기 때문에 용사만이 사용할 수 있는 특수마법의 성격을 가진다. 또, 그 위력은 다른 공격마법과 비교할 수 없을 정도로 매우 강력하다. 특이한 점은 햐드계의 마법이 레벨이 올라갈수록 공격 범위가 늘어나는 것과는 반대로 데인계의 마법은 공격 범위가 줄어든다. 전체-그룹-개체로 범위가 줄어드는데, 공격 범위를 줄이는 대신 그 힘을 한곳에 모아서 위력을 배가시킨다는 어쩌면 당연한(?) 원리를 적용시키고 있다. 미나데인의 경우는 동료의 마음을 모아서 힘을합해 적을 공격한다는 설정을 가지고 있기 때문에 아군 전원의 MP를 소모한다.

■ 대기계 : 대기의 흐름을 변화시켜 적을 공격한다.

FF: 에어로-에어로라-에어로가, 토르네이드

FF의 대기계 마법은 모두 대기의 흐름을 변화시켜 회오리 바람으로 적을 공격하는 마법이다.

DQ: 바기-바기마-바기크로스

DQ의 경우는 공기 소용돌이로 진공의 칼날을 만들어 적을 베어버린다. 그룹공격 마법.


토르네이드가 적을 강타한다!





■폭발계 : 강력한 폭발로 적을 날려버린다!

FF: 프치플레어, 플레어

FF의 폭발계는 궁극의 마법중 하나이다. 원자융합에 따른 에너지를 집결시켜 적의 몸에 핵폭발을 일으켜 공격하는데 최강 마법이라 불러도 손상이 없을 정도이다. 프치플레어는 FF4에만 등장한 마법으로 포롬, 파롬의 2명이 힘을 합쳐서 적을 공격한다는 것이 특징.

DQ: 이오-이오라-이오나즌

DQ의 폭발계는 평범한 공격마법 중의 하나이다. DQ에는 얼마없는 전체 공격 마법이라는 것이 장점이지만 다른 공격마법보다 MP가 많이 소비된다. 폭발의 원리는 FF와 비슷하다.



플레어의 일종인 쉐도우 플레어

■ 즉사계 : 적을 일격에 죽여버린다.

FF: 킬, 죽음의 선고, 죽음의 룰렛, 데스, 데스펠, 레벨5 데스

킬은 시리즈 초반에만 등장했고 지금은 사용되지 않는 즉사계 마법이다. 죽음의 선고와 죽음의 룰렛은 액티브 배틀 시스템을 채용한 FF시리즈만의 즉사계 마법인데, 죽음의 선고는 마법이 성공하면 카운트 30을 센 후 전투불능이 되고 죽음의 룰렛은 아군, 적군 모두중 하나를 임의로 선택해서 죽음을 내린다는 무시무시한 마법이다. 데스는 일반적인 즉사계 마법인데, 언데드계에게 사용하면 오히려 HP가 회복된다. 레벨5 데스는 레벨이 5의 배수인 적은 모두 죽어버리는 청마법.

DQ: 쟈키-쟈라키

FF의 즉사계와는 달리 DQ의 즉사계 마법은 체계가 있다. 즉사계는 승려의 마법인데 쟈키는 개체공격 마법이고 쟈라키는 전체공격 마법이다. 쟈라키보다는 쟈키가 성공 확률이 높다.



유명한 레벨5 데스

■ 자폭계 : 자신을 희생해서 동료를 구한다.

FF: 자폭

DQ: 메칸테

자신의 생명력을 한번에 폭발시켜 적을 공격하는 살신의 마법이다. MP를 거의 소모하지 않기 때문에 최후의 수단으로 사용하게 된다. FF는 청마법의 하나였고 DQ에서는 승려 전용의 주문이었다.

회복마법

■HP 회복계 : 아군의 상처를 치료한다.

FF: 케알-케알라-케알가, 리제네, 화이트윈드

기본적인 회복마법은 케알계이다. 리제네는 시간에 따라 HP가 회복되는 액티브용 마법이고 화이트 윈드는 자신의 HP만큼 동료를 회복시키는 마법이다. FF의 회복계 마법의 특징은 회복계 마법을 언데드계에게 사용하면 아주 강력한 공격마법이 된다는 것이다. 단순히 회복이 아닌 생명력과 관계있는 마법으로 보인다.

DQ: 호이미-베호이미-베호마-베호마라-베호마즌

DQ의 회복마법은 호이미, 베호이미, 베호마를 기준으로 한다. 베호마라는 베호이미의 전체형이고 베호마즌은 베호마의 전체형인데 엄청난 MP를 소모한다.



O베호마라로 아군 전체를 회복시키자

OFF의 대표적인 회복마법 케알



■ 상태 회복계 : 이상상태에 빠진 동료를 구하자.

FF: 스토나, 바스나, 브라이나, 포이즈나, 에스나

스토나, 바스나, 브라이나는 석화, 일시적 변화(혼란, 독, 수면 등), 시력등을 회복시키는 마법인데 전투불능 이외의 상태변화를 회복시키는 마법인 에스나로 통합되었다. 포이즈나는 독에 중독된 동료를 회복시키는 마법. 재빨리 치료하지 않으면 HP가 점점 줄어든다.

DQ: 키아리-키아릭, 샤나크

키아리와 키아릭은 FF의 포이즈나에 해당되는 마법으로 개체, 전체의 중독을 회복시켜준다. DQ는 전체공격을 하는 적이 많이 등장하므로 자주 사용되는 마법이다. 샤나크는 사악한 아이템 때문에 저주받은 몸을 원상태로 만들어 준다.



에스나를 사용하면 대부분의 상태이상을 회복할 수 있다

■ 부활계 : 목숨을 잃은 동료를 되살린다!

FF: 레이즈-아레이즈-리레이즈

레이즈는 동료를 되살리는 마법이고 아레이즈는 부활과 동시에 HP를 완전히 회복하는 마법이다. 리레이즈는 동료가 죽기 전에 걸어놓으면 죽는 동시에 되살아나는 궁극의 부활마법이다. 전체마법 불가능.

DQ: 쟈오랄-쟈오릭, 메가잘

쟈오랄과 쟈오릭 모두 개체마법이지만 쟈오랄이 실패할 확률이 많은데 반해 쟈오릭은 동료를 확실하게 부활시켜준다. 메가잘은 주문을 외운이의 생명을 희생해서 동료를 모두 되살리는 살신의 마법.





쟈오랄은 일정한 확률로 아군을 부활시킨다

보조마법과 그밖의 마법

■ 수면계 : 적을 잠재운다.

FF: 스리플

DQ: 라리호-라리호마

적을 잠들게하는 마법이다. 성공할 확률은 적지만 일단 성공만 하면 그 전투의 승리는 따논 당상이다. 라리호는 개체마법이고 라리호마는 전체 마법이다.

■ 흡수계 : 적의 MP를 훔치자!

FF: 아스필, 흡혈, 드레인

DQ: 마호토라, 마호키테

적의 MP를 흡수하는 아스필, 적의 HP를 흡수하는 흡혈과 드레인이 있다. 언데드계에게 사용하면 오히려 당할 수도 있다. 마호토라는 아스필과 같은 효과의 마법이고 마호키테는 자신이 당한 주문의 MP를 흡수한다.

■ 이차원계 : 다른 차원의 힘을 사용한다.

FF: 데젼, 퀘사, 메테오

DQ: 니프럼, 바시루라

다른 차원을 사용해서 공격하는 마법이다. 다른 차원으로 날려버리는 데젼은 니프럼과 동일하며 바시루라는 적을 멀리 떨어진 곳으로 보내버리는 마법이다. 퀘사와 메테오는 위의 마법들과는 달리 다른 차원의 물체를 불러들여서 적을 공격하는 마법이다.



적의 MP를 흡수하는 라리호

■ 방어계 : 공격에 의한 피해를 막는다.

FF: 프로테스, 리플렉트, 쉘

DQ: 스카라-스쿠르트, 후바하, 루카니

RPG는 모두 방어계 마법이 있다. 주로 물리 공격을 방어하는 마법과 마법 공격을 방어하는 마법으로 나뉘는데, FF의 방어마법은 각각을 완벽하게 방어하는 마법이지만 DQ의 마법은 방어력을 올리려서 피해를 줄이거나 마법을 반사해내는 역할을 한다.



마법을 반사하는 리플렉트

FF와 성검전설의 관계는?

GB용 최고의 RPG게임인 성검전설을 해보면 FF에 등장했던 마법들이 등장하는 것을 알 수 있다. 하지만 SFC용으로 발매되었던 성검전설2, 3에는 FF의 마법이 등장하지 않는다. 그렇다면 성검전설1에는 왜 FF의 마법이 나오는 것일까?

성검전설1의 부제는 파이널 판타지 외전이다. 스퀘어는 성검전설이라는 제목으로는 유저들에게 크게 어필하기 힘들 것이라고 생각했는지 파이널 판타지의 시스템을 기본으로 액션 RPG를 발매한 것이다. 그후 성검전설이 인기를 얻고 SFC용으로 2탄이 등장할 때는 FF의 마법체계를 따르지 않는 성검전설만의 마법체계(정령마법 시스템)를 사용하게 되었는데 이 체계는 FF6의 마법체계와 상당히 비슷하다. 처음에는 성검전설이 FF의 이름을 빌어서 인기를 얻게 되었으나 후에는 성검전설의 시스템을 FF가 따르게 된 것이다.

성검전설2와 드래곤 퀘스트6의 비교

독특한 시스템으로 어찌보면 비교가 불가능할 것도 같은 두 개의 대작 RPG. 하지만 이 게임들에 등장하는 대표적인 마법들로 서로의 효과를 한번 비교해 보도록 한다.

■ 성검전설2

퀵 : 일정시간 민첩성 증가.

프로텍트 : 일정시간 방어력 증가.

어스퀘이크 : 지진을 일으켜 적에게 데미지를 주는 마법.

스피드 다운 : 적의 민첩성을 떨어 뜨린다.

힐 워터 : 아군의 HP를 회복.

스포이드 : 상대의 HP를 흡수하여 자신의 것으로 만든다.

디텍트 : 적의 HP, 능력치, 약점 등을 조사한다.

슬리프 플라워 : 적을 잠재우는 마법.

■ 드래곤 퀘스트6

베호마 : 아군 한명의 HP를 모두 회복해 준다.

베호마라 : 아군 전체의 HP를 100정도 회복.

임파스 : 아이템의 효과와 보석상자의 내용을 판정해 준다.

루카난 : 적의 1개 그룹에게 수비력을 떨어 뜨린다.

스쿠르트 : 아군 전원의 수비력이 증가.

자오랄 : 죽은 동료 1명을 다시 살린다.

마호톤 : 적의 1개 그룹의 주문을 봉쇄 사용할 수 없게 만든다.

라리호마: 적의 1개 그룹을 잠들게 한다.

마치면서

게임의 초보자들은 대부분 RPG게임이 어렵다고 한다. 게임을 지켜보면서 마법사용과 아이템 사용 등이 굉장한 테크닉이 필요하며 게임의 경지에 올라야만 가능한 것으로 알고 있다.

하지만 현존하는 RPG의 대부분은 같은 속성을 가지고 있다. 그 속성중에서 마법은 가장 기본적이며 핵심이 되는 속성이다. 많은 유저를 확보하고 있는 FF와 DQ도 예외는 아니다. RPG게임에 자신이 없는 유저들은 옛 게임이지만 시리즈 첫작부터 차근차근 배워나가는 자세를 가지자. RPG게임, 결코 어려운 것은 아니다.

SQUARE Line up

장대한 대하드라마의 서장이 시작된다

파이널 판타지 택틱스



택틱스 오우거팀의 스퀘어 이적작 제 1탄의 등장이 얼마 남지 않았다. 택틱스 오우거와 FF의 환상적 결합이라 주목받는 초대작소프트 FFT. 발매를 앞두고 이번호에서는 전투의 기본 흐름과 함께 각종 정보, 그리고 신캐릭터를 소개하겠다.

SQUARE

■제작사: 스퀘어
■장르: 4D배틀 RPG
■발매일: 97년 6월 13일
■발매가: 6,800엔

전란에 몸을 던지는 라무자

라그공과 골타나공의 세력 다툼인 사자전쟁. 남천기사단과 함께 강력한 권력을 자랑하는 골타나공. 국내 최강을 자랑하는 북천기사단을 이끌고 명문 베올브가를 세력권 안에 가지고 있는 라그공. 베올브가의 일원인 주인공 라무자는 두 형과 함께 전란의 구렁텅이로 빠져들게 된다.



잘바그 베올브
베올브가의 차남으로서 북천기사단의 단장이다. 성기사의 칭호를 가지고 있다. 용맹을 인정받아 죽은 국왕으로 부터 '상승무패'라고 불리고 있었다

다이스다크 베올브
베올브가의 장남. 본래 북천기사단의 단장. 아버지의 유언을 따라 라그공의 군사로서 활약한다

베스트랄다 라그
가리온누의 영주. 이바리스 최강의 북천기사단을 휘하에 데리고 있다

전투의 흐름

주인공 라무자 일행의 현재 위치는 월드맵 위에 표시된다. 그리고 다른지점으로 가고 싶을 때는 가고 싶은 곳을 지정하면 길을 따라 이동하게 되는데 도중에 적과 조우하게되면 전투모드로 돌입한다.

전투에 이르는 흐름

월드맵에서 적과 조우 → 어택팀의 편성과 배치 → 승리조건의 확인(또는 선택) → 배틀 → 전리품 획득 → 시나리오 진전. 월드맵으로

1 어택팀의 편성과 배치

전투팀을 편성할 때는 전 캐릭터 중에서 주인공을 포함해 최대 5명까지 참가시키는 것이 가능하다. 물론 5인 미만으로 제한되는 경우도 있고 조작 불가능한 NPC가 아군으로 참전하는 경우도 있다. 어택팀에 편성된 캐릭터는 편성 화면에서 배치에 들어가는데 이 배치는 실제 맵에 대응되기 때문에 전술적인 측면의 고려가 가능하다.

2 승리조건의 확인 또는 선택

캐릭터의 배치가 끝나면 그 맵에서의 승리조건이 표시된다. 주로 적의 전멸이나 보스캐릭터를 해치워라 등이지만 시나리오 진행에 따라 같은 전투맵에서도 승리조건이 달라지는 경우가 있고 플레이어의 선택에 따라 달라지는 경우도 있다. 승리조건이 달라지면 같은 맵이라도 난이도가 극단적으로 틀려지는 경우도 있기 때문에 선택에 신중을 기해야 한다.



배치화면 이 순서대로 맵에 배치되지만 실제 고저차나 지형은 보여주지 않기 때문에 약간 운이 필요하다



어느쪽의 조건을 택하느냐에 따라 맵의 난이도 차가 현격해진다. 선택 여부에 따라 동료를 새로 얻을 수도 있다

신 시스템 확인 작업!

FFT의 전투에 여러가지 새로운 시스템이 도입된 것으로 밝혀졌다.

A 오토배틀의 존재

아군캐릭터를 자동으로 움직이게 할수 있다. 사전에 전법을 설정해 놓으면 그것에 따라 자신이 판단해서 행동하는 것이다. 이런 방식의 게임에서 오토배틀이 가능한 것은 처음보는데 차세대기의 위력을 보여주는 부분이다. 오토배틀로 했을 때 어느정도의 만족스런 느낌을 줄지는 약간 의문이지만 다른 용도도 생각해 볼 수 있다. 즉 라무자만 남기고 다른 캐릭터들은 오토배틀로 놓음으로 해서 캐릭터에 대한 감정이입을 높힐 수도 있다는 것이다.



전법 선택에는 신중을 기하자

제시되는 전법

① 목숨을 아끼지 말고 싸워라
자신의 위기를 돌보지 않고 목표를 공격한다. 유니트 선정에 신중을 기할 필요가 있다.

② 아군을 보호해라
자신의 위기를 돌보지 않고 목표를 호위한다. 누군가를 구해야하는 맵에서 유효.

③ 꺼져가는 목숨을 구해라
자신의 HP와 MP의 회복에 전념한다.

④ 부끄러워말고 도망가라
자신의 회복을 최우선으로 하고 되도록 안전한 장소로 도망가려 한다.

B 캐릭터 방향의 중요성

각 캐릭터의 정지시에는 방향을 결정할수 있다. 방향에 따라 공격 시의 성공률과 명중률, 방어 시의 회피율이 변화한다. 당연히 정면보다 측면, 측면보다 후면으로부터의 공격이 회피율이 낮아지고 데미지도 커진다.

C 뭐든지 죽으면 크리스탈?

보통 캐릭터는 죽은 뒤 시간이 지나면 어빌리티 전승이 가능한 크리스탈이 되지만 적 캐릭터의 경우에는 타임리미트를 넘었을 때 크리스탈이 되는 경우와 보물상자가 되는 경우가 있다는 것이 밝혀졌다. 전자의 경우에는 다른 캐릭터의 회수를 통해 어빌리티 전승이 행해지지만 후자의 경우는 아이템을 얻게된다. 어느쪽이 되느냐는 랜덤으로 결정된다.



이렇게 보물상자가 되는 경우도 있다

각종 스테이터스 이상

적의 공격은 물리 공격만이 존재하는 것이 아니라 여러가지 스테이터스 이상을 일으키는 공격도 있다. FFT에서는 이러한 상태 이상마다 특징적인 비주얼이 준비되어 그것이 어떤 상태인가를 한눈에 알 수있게 해준다.

개구리


물위에 떠있는 아이템 획득에 유리하다

액션 어빌리티를 전혀 사용할 수 없게 되고 대신 수상 이동이 가능하게 된다.

혼란


주변의 상태를 판단할 수 없게 되는 상태.
플레이어의 커맨드 입력을 받아들이지 않고 마음대로 행동한다.

수면


잠들어 움직일 수 없게 된다.
적이나 아군의 공격을 받으면 눈을 뜨고 본래 상태로 돌아간다.

■브레이브 스토리 모드

이번에 밝혀진 시스템으로서 FFT에 있어서 나레이터 역할을 하는 후세의 역사학자인 아라즈람에게 사자전쟁의 흐름을 듣는 것으로 플레이어는 FFT 세계의 역사를 이해할 수 있게 된다. 택틱스 오우거의 워렌 리포트 시스템과 비슷하다고 할 수 있는데, 「브레이브 스토리 모드」에서는 데이터베이스적인 역할도 있어서 라무자가 여러가지 체험을 함으로서 새로운 역사가 쓰여져 간다. 플레이어는 언제나 그것을 읽으며 이벤트 신을 볼 수 있게 되어있다.

변사 아라즈람. J. D

라무자들보다 후세에 태어난 이봐리스 중세사 전문의 역사학자다. 고고학 신학에 조예가 깊다. 근래 발견된 듀라이 백서에 대한 새로운 해석을 제시해서 논란의 여지를 만들었다. 저서로 「사자전쟁의 의문」「듀라이 백서 400년간의 진실」등이 있다. FFT는 그가 먼 옛날의 사자전쟁 당시를 이야기하는 체제의 게임인 것이다.



신 등장 소환수



리바이어선

바다를 지배하는 거대한 성룡. 거대한 파도를 일으켜 적을 휩쓰는 공격을 한다. 물에 약한 적들에게 효과가 있다.



크류프스

FF시리즈에서 처음 등장하는 소환수. 거대한 외눈거인으로서 넓은 범위의 적들에게 무속성의 데미지를 가한다.



고렘

강인한 돌거인. 자신을 소환한 사람의 방패가 되어 일정량의 물리 데미지를 무효화해 준다.



흥미도	9
그래픽	9.2
캐릭터	8.7
소장가치	8

ⓒ1997 SQUARE

SQUARE



자유를 열망하는 소녀의 새로운 모험

사가 프론티어

발매를 2달 정도 앞둔 사가 프론티어. 발매가 가까워진 만큼 설정과 캐릭터들이 속속 공개되고 있다. 공개되는 일러스트마다 감탄을 금치 못하게 할 정도. RPG 게임사상 거의 최고, 최강의 일러스트라고 표현해도 과언이 아닐 듯하다.

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 97년 7월 11일
■발매가: 미정

6번째 주인공 등장!

이번에 등장한 인물은 6번째의 주인공 아셀스. 그녀는 다른 캐릭터들과는 달리 약간 특이한 캐릭터로 인간과 요마 두 종족의 특징을 모두 가지고 있다. 그녀는 본래 현대적인 리존에서 사는 평범한 인간이었지만 어느 날 공간의 깨어진 틈에서 나온 요마의 마차에 치어 부상을 입는다. 완전히 절명한 그녀는 우연히 상급 요마인 올로아쥬의 피를 받음으로서 소생. 인간과 요마의 중간적 존재가 되어 소생하게 되었다.

아셀스는 새로운 세계로…

우연히 자신의 피를 받아들여 소생하게 된 아셀스에게 흥미를 가지게된 올로와쥬는 그녀를 자신이 지배하는 리존인 화시니틀로 데리고 간다. 성에서 깨어나 혼란에 빠져있는 그녀에게 한 요마가 나타나 리존과 성주의 이름만을 알려주고는 사라진다. 그녀는 자신의 상황을 알기위해 이곳 저곳으로 방황하기 시작하는데…



아름다운 풍경을 지닌 마을로 성에서 일하는 사람들이 주로 산다


리존 화시니틀의 중심에 있는 올로와쥬성. 뭔가 불길한 느낌이 든다



성에서 나온 쓰레기를 불태우는 곳이다. 하지만 뭔가 다른 용도가 있는 듯 한데…



어려서 부모를 잃고 이모 슬하에서 성장한 소녀. 한 번 죽었지만 상급요마의 피를 받아 반인반요의 상태로 부활한다.



상급 요마 중에서도 최고의 힘을 가진 요마의 군주 중 하나. 타인을 지배하는 것을 당연하게 생각하고 반항하는 자는 용서하지 않는다



유랑하는 요마로서 원래는 흑기사대의 대장이었던 실력파. 쾌락과 폭력을 좋아하지만 지적이고 상냥한 면도 있다

자유도 높은 게임진행

그녀의 가장 큰 목적은 이 리전에서 탈출하는 것이다. 하지만 어떻게 탈출하는가는 플레이어에 따라 아르다. 탈출방법이나 탈출로등이 플레이어에 따라 전부 바뀌게 되는 것이다. 이 자유도가 아셀스 시나리오 최대의 특징. 그녀는 동료가 되는 백장미비와 함께 각지를 돌아다니며 탈출을 위한 여행을 시작한다. 화시나틀은 여러 리존과 이어져 있는데 일단 그녀가 가장 가기 쉬운 곳은 크론, 오우미, 도반이다.



싱금요마이지만 신분을 숨기고 크론에서 의사로 일하고 있다. 명의라는 소문에 손님도 많다고 하는데…



올로와쥬가 가장 좋아하는 애첩. 어딘가 좀 유약해 보이는 인상이다

위험한 도시 크론

화려한 도시인 크론. 이런 번화가는 도망을 치고 있는 그녀에게는 가장 적합한 장소일지도 모른다. 하지만 이 곳은 실상은 암흑가. 대체 어디에서 무슨 일을 당할지 모르는 위험한 곳이다. 이곳에서 그녀가 만나게 되는 인물이 의사 누사칸. 그는 과연 그녀를 어떤 길로 인도할 것인가.



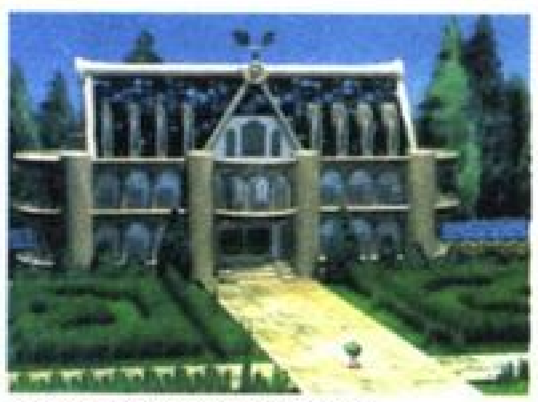
크론은 대단히 위험한 리존이다

오우미에서의 만남

이곳의 호수에는 예전부터 '수요'라고 불리는 종족의 요마가 살고있었다. 수요들은 인간을 좋아하지 않지만 최근의 어떤 사정 때문에 인간마을 가까이에서 살 수 밖에 없게 되었다. 때문에 어부들이 수요들을 상처를 입히는 식의 트러블이 많이 일어나게 되었다. 그곳에 도착한 아셀스 일행은 수상한 소문을 듣게 된다. 그곳의 성주가 실수로 상처입히게 된 수요를 성에서 보호하고 있다는 소식이었다. 성안에 들어가 수요 메살팀을 만나게 된 일행은 그곳에서 나가게 해달라는 부탁을 받는데…



메살팀
오우미에 있는
호수에서 살고 있었지만 사고로 영주의
저택으로 왔다. 그녀도 동료가 되어주는 것일까?



아셀스는 영주의 관으로 찾아가는데…



아셀스는 메살팀을 만나려 한다

뒤를 쫓는 추적자

상당한 자유도를 자랑하는 아셀스시나리오 이지만 방해물이 없을리는 없다. 그녀의 탈주를 눈치챈 올로와쥬가 추적자를 보낸 것이다. 추적자의 정체는 바로 올로와쥬의 애첩 중 하나인 금사자비였다. 그녀와 어느 리전에서 만나느냐는 그때까지의 플레이 여부에 따라 틀려진다. 단 한가지 분명한 사실은 그녀에게 붙잡히면 화시나틀로 돌려보내 진다는 것이다. 과연 그녀는 탈출에 성공할 것인가?



올로와쥬의 애첩 중 하나. 1류 전사이기도 하다. 멋진 금발이 매력적.



아셀스가 요마의 능력을 사용하기 위해서는 전투 중 '요마화' 과정을 거쳐야만 한다

파티구성은 15명까지

이 작품의 특징은 한 번 동료가 된 캐릭터를 영구적으로 파티의 일원으로 하는 것이 가능하고, 전투에 나설 수 있는 팀을 복수로 만들 수 있다는 것이다. 상황에 따라 투입하는 팀을 바꿀수 있다는 것은 전략성의 증가와 직결된다. 파티 인원은 최대 15명. 그 인원을 3개의 팀으로 나누는 것이 가능하다.



WP 와 JP는 각각 술법포인트와 기술포인트를 나타낸다

기술에는 랭크가 존재

전작까지와는 달리 사가 프론티어에서는 기에 랭크가 존재함이 밝혀졌다. 기는 인간이 사용하는 능력인데 각 종목별로 초등, 개전, 오의, 비기의 4단계로 분리되며 경험치가 쌓임에 따라 기술의 랭크가 계속 올라가게 된다. 하지만 아쉽게도 3에서처럼 기술의 전승은 불가능하다.



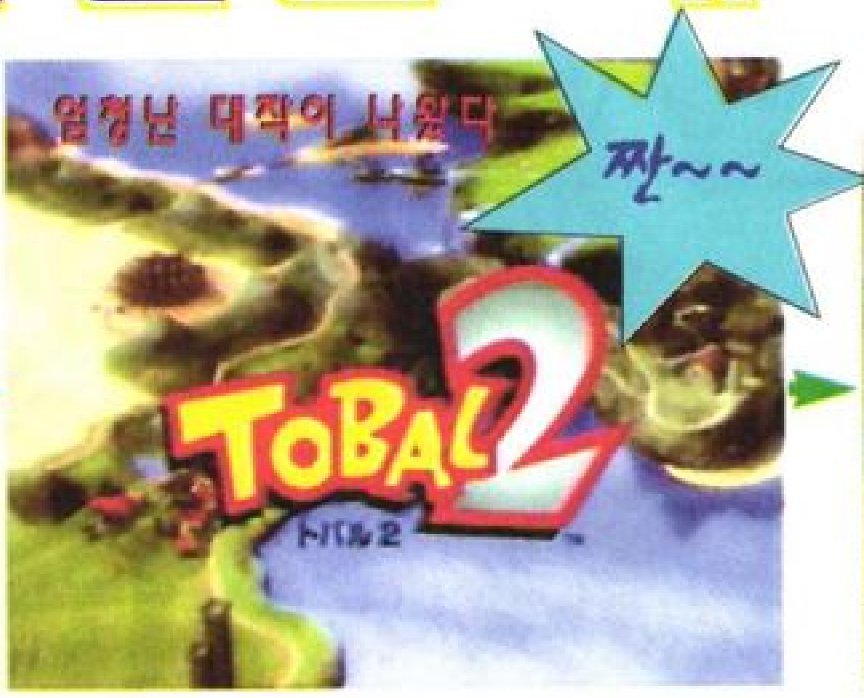
SQUARE

ⓒ 1997 SQUARE

토발별은 내 가슴에



스퀘어의 조그만 상자에서



엄청난 대작이 나왔다
짠~~
TOBAL 2
トバル2



드레곤볼을 너무 많이 본 것 같은 녀석
에네르기이~



할베사부와 멍청이 로봇



맛이 가 보이는 의사등등



이런 멋없는 구린 캐릭터로 어떻게 많은 인기를 누릴 수 있을까?



우리의 실패 원인이 뭘까?
10분의 실사 동영상을 자랑하는 페다와 비교해 보자



대장이 너무 못생겼기 때문이에요!
그 이유는 우선 주인공 캐릭터에 있다



이게 뭐란 말이냐… 실사는 이미 한물 갔단 말이다
그러는 넌 나보다 멋지냐?



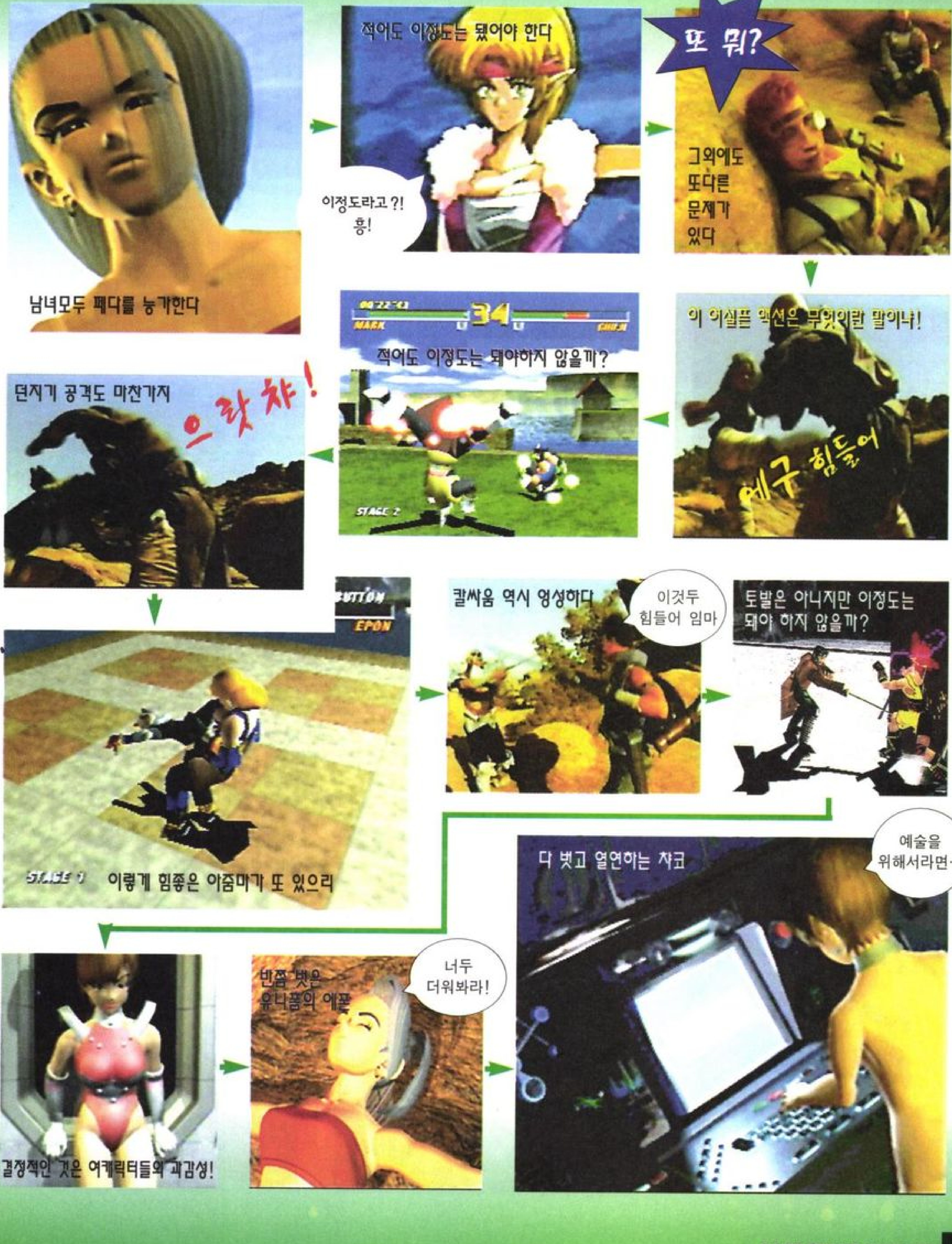
주인공이라면 역시…
난 미남이라네!



적어도 이정도는 됐어야 하지 않을까?



여성캐릭터도 마찬가지
첫 나두 이정도면 이쁜거다 모



남녀모두 페다를 능가한다
적어도 이정도는 됐어야 한다
이정도라고?! 흥!
또 뭐?
그외에도 또다른 문제가 있다
이 어설픈 액션은 무엇이란 말이냐!
에구 힘들어
적어도 이정도는 돼야하지 않을까?
STAGE 2
던지기 공격도 마찬가지
으랏 챠!
STAGE 1
이렇게 힘좋은 아줌마가 또 있으리
칼싸움 역시 엉성하다
이것두 힘들어 임마
토발은 아니지만 이정도는 돼야 하지 않을까?
다 벗고 열연하는 챠코
예술을 위해서라면…
결정적인 것은 여캐릭터들의 과감성!
반쯤 벗은 유니폼의 에폰
너두 더워봐라!


SQUARE
Line up Line up Line up Line up
Square Circuit
페다의 캐릭터들도 예술을 위해 과감히…
나도 벗으라고?
그외의 비교적인 강아지
때론 짖기도 하고
때론 두발로 서고
멍~ 멍~
주인을 위해서라면 부끄러운짓도 서슴치 않는다
깨갱~
난들 이렇게 생기고 싶은 줄 아냐.
하지만 이놈은 뭐냐…
이로써 페다는 완전히 녹다운
K.O.
그보다 약간 먼저 나온 아란드라는
토발! 너의 아성에 도전하겠다
너네도 이거 풀어봐!
자신의 명석한 두뇌를 이용해 토발의 자리를 넘보려 했다
머리나빠 보이는 토발의 캐릭터들은
제가 좀 멍청하죠~ 헤헤
차례차례 쓰러져 갔다
호이호이 ~~
그나마 머리 좋아 보이는 닥터 V가 있었기 때문에
이래뵈도 의사라구~
서~ 설마
이런 아란드라에게 치명적인 것은


무기를 가지고 싸운다는 비겁성일 것이다
이게 없음 난 개털이지
칼들고 설치는 부시도도 이런 맥락
뭐 할말 있어
우린 죽으란 말이냐
그러고 보니 페다는 더 심하다
아쉬운 점이 있다면 캐릭터간의 러브스토리가 없다는 것
난 외로워~
아란드라와 메디암은 이정도로 진전이 됐건만…
만약 에폰을 구해주는 사람이
혹시 왕자님?
농부가 아니라
우 헤벌레
정말 왕자님이었다든지
내가 좀 왕자병에 걸렸지
일이 꽃다발을 준 상대가
룰루루~
마리 아줌마였다면 어땠을까?
어쨌든 토발그는!
No.1

사랑의 FF소나타

좋아하는 FF캐릭터와의 환상 데이트



FF7을 클리어한 독자들은 골드 소서의 데이트 이벤트를 기억하고 있을 것이다. 데이트 이벤트는 인상깊은 이벤트 중 하나인데 데이트가 가능한 인물은 모두 4명으로 에어리스, 티파, 유피, 바레트(!) 이다. 자! 하지만 에어리스와 데이트 하고 싶은 데 티파하고만 된다던가 그 반대의 경우로 고민하는 유저들이 예상 외로 많다. 그런 독자들을 위해서 챔프에서는 완벽 데이트 공략을 마련했다. 자 모두 좋아하는 캐릭터와의 데이트에 성공하기를…

방법

에어리스와 데이트하고 싶을 때

에어리스가 웃는 얼굴, 티파가 화내는 얼굴을 하고 있는 선택지를 고르면 에어리스와 데이트할 수 있다.

티파와 데이트하고 싶을 때

티파가 웃는 얼굴, 에어리스가 화내는 얼굴을 하고 선택지를 고르면 티파와 데이트를 할 수 있다.

START

8번가에서 에어리스가 꽃을 팔고 있다.

"이거 마음에 드시나요? 1길(길:화폐 단위)인데 사실래요?"

안산다 / 산다

7번가로 돌아온 크라우드에게

"바레트하고는 싸움 안했어?"

했어 / 꼭 참았지

첫번째 선택지에서 꽃을 산 사람에게 주어지는 찬스 이벤트!!

"선물로 꽃이라니 크라우드…"

마린에게 준다 / 티파에게 준다

카운터로 돌아오는 티파

"뭐라도 마실래?"

지금 그럴 기분 아니야 / 한잔 줘

이지트를 뛰쳐나온 크라우드에게…

"귀여운 소꿉친구의 부탁을 들어주지 않고 가버리다니!"

말은 잘하는구나! / 미안해

날이 밝았다. 자, 출발하자구

"안녕 크라우드 잘 잤어?"

티파가 옆에 있었으니까 / 바레트 코를 심하게 골아서

5번 마황에서 크라우드가 떨어질 것 같다

"어이 어찌될 것 같아?"

괜찮아 / 틀렸을지도 몰라

교회에서 에어리스와 재회

"저 기억하나요?"

만난 적이 있어 / 처음 보는 얼굴인데

"분명히…"

슬럼가의 주정뱅이 였어 / 꽃을 팔고 있었지

에어리스와 조금 이야기라도?

"모처럼 이렇게 다시 만났는데…"

그래 마음대로 해 / 말할게 없어

티파가 신경쓰여지는 에어리스

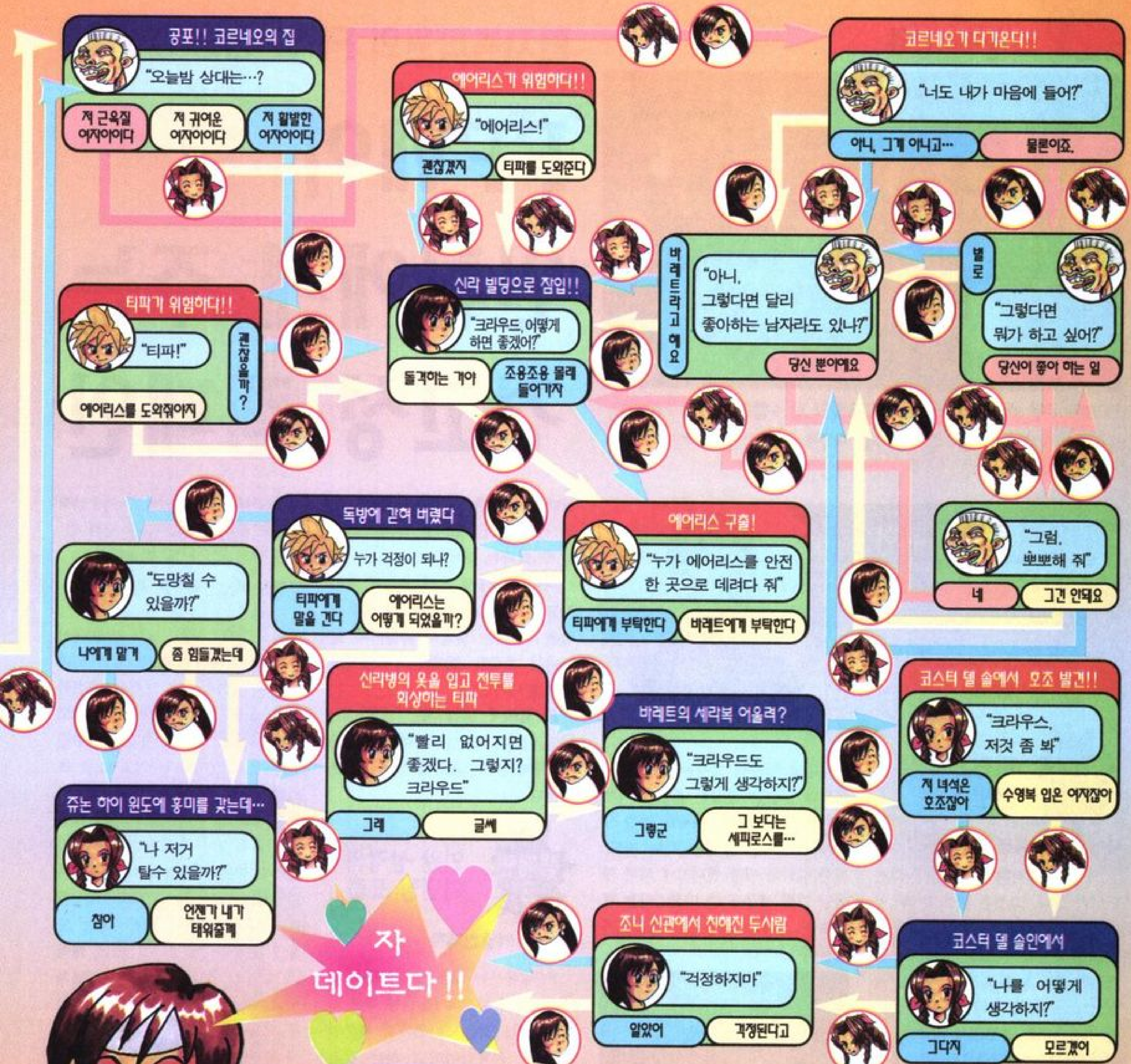
"티파라는 사람은 여자야? 혹시 애인?"

그래 / 아니, 그게 아니야…

6번가에서 그 다음 어디로…

"내가 집에 가기 싫다고 하면 어떻게 할꺼야?"

7번가까지 같이 간다 / 집에 바래다 준다





보너스 스테이지

내사랑 유피 공략법

위의 두사람에 비해 유피와의 데이트는 상당히 힘들다. 하지만 지성이면 감천인 법. 여기에 그 비법을 공개한다.

1> 우타이에는 반드시 가자!
골드소서에 가기 전 오강의 탑 이벤트를 클리어하자.

2> 쥬논에 가기 전에 동료로 만들자
쥬논 주변의 숲에서 동료로 삼고 항상 파티에 넣는다.

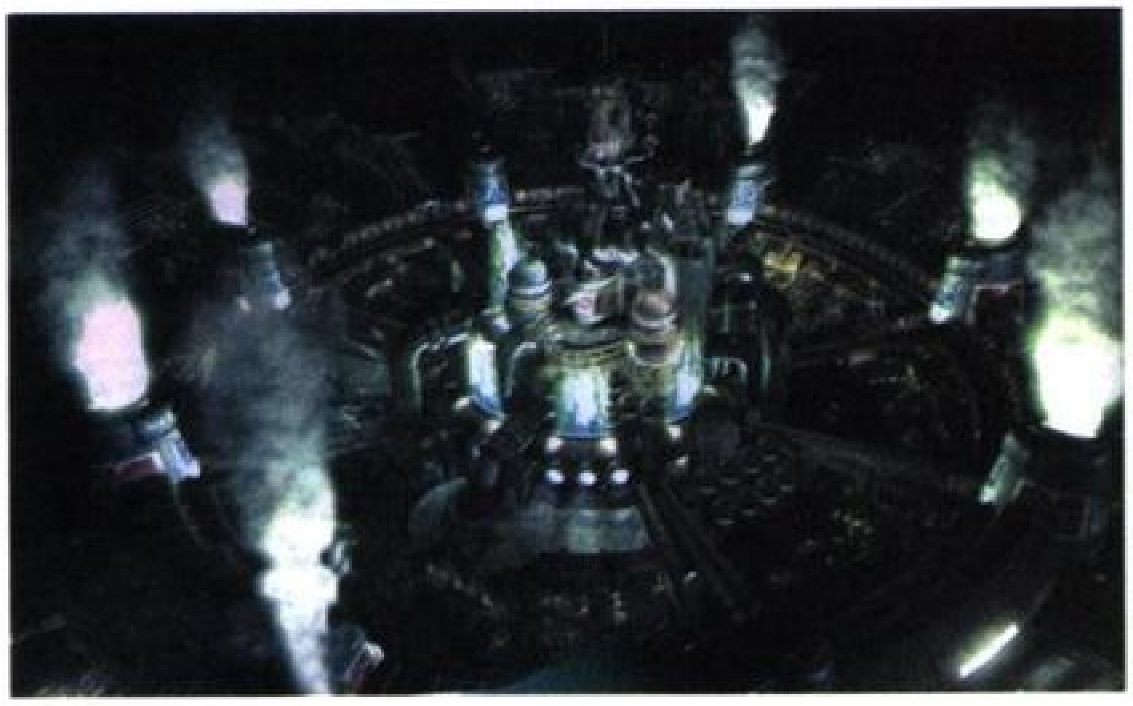
3> 배멀미를 하면 진정제
유피가 배멀미를 하면 진정제를 준다.

4> HP를 회복시켜준다.
계속 전투를 해서 유피의 HP가 감소하면 즉시 회복시켜준다.
커버 마테리아를 사용하자.

5> 공가가에서는 냉혹하게
에어리스와 티파를 잭스 집으로 데리고 가서 놔두고 온다.

현지특파원의 FFⅦ 검증①

FFⅦ이 인류에게 주는 경고성 캠페인



FFⅦ의 주된 스토리를 만드는데 원동력이 된 수많은 작품과 FFⅦ이 우리들에게 보여준 신화적 메시지를 해석해 보고 정신적 사상으로 접근해 본다.

필자 후쿠히
◆일본 이메지 공학 연구소 대표
◆CESA 동경 게임쇼 기획 담당



캠페인 1 마황으로 본 문명 비판

사이엔스의 유령

FFⅦ를 시작하면 곧 눈에 띄는 단어가 있다. 그것은 바로 '마황'이라는 것이다. 어떤 외부적인 압력으로도 변화시킬 수 없는 에너지와 절대적인 '힘'을 갖고 있는 마황 『블레이드 런너』와 『아키라(AKIRA)』를 방불케하는 문명도시 '미드갈'은 이 마황을 지하에서부터 끌어올려 활동하는 거대한 문명도시이며 마황없이는 인간의 생활도 유지할 수 없다. 이것은 현실세계에서도 적용할 수 있으며 예를 들면 마황을 '원자력'으로 보면 될 것이다.

마황 에너지는 즉 정신 에너지이지만 마황에서 태어난 마테리아가 고대종의 지식을 봉인한 결정체라는 것은 매우 암시적이다. 수폭에 의해 태어난 몬스터 『고지라』는 그 무언가의 슬픔을 강렬한 이미지로 나타내고 있는데 그것은 즉 과학의 무모한 끝없는 연장은 혼을 잠식해 간다는 메시지였다. 마황을 접한 사람이 초인적인 능력을 갖는 것도, 또한 강력한 마황 에너지에 의해 태어난 기형 생물도 그 마황이라는 과학력을 부정한 방향으로 이끌었기 때문이다.



과학의 한계에서

그러나 FFⅦ에서는 역설도 언급하고 있다. 우주에서 꿈을 쫓는 우주인 시드는 과학이 이 별을 구할 것이라고 명확하게 말하고 있다. 인간이 동물과 무엇이 다른지를 생각할 때 우리는 언어와 지성을 갖고 있다고 말한다. 동물은 로켓을 만들 수 없지만 인간은 우주에까지 갈 수 있다는 것이다.

과학의 폭주에 의해 혹성이 죽어가고 있다고 하는 한편 그 죽음을 막을 수 있는 방법이 과학이지 않느냐는 주장은 현대의 우리들에게 강하게 다가온다.

FFⅦ에서 나타나는 『과학 VS 자연』이라는 일관된 테마는 우리들의 세계에서도 계속해서 문제되는 일이다.

캠페인 2 인간 성격의 이면성 표출

적당한 이중인격자

FFⅦ에서는 많은 등장인물이 있다. 그들이 종래의 RPG와 다른 느낌을 주는 것은 그 존재감 때문일 것이다. 존재감이라고 하는 것은 커다란 이야기 속에 존재하면서도 독자적인 사상과 개성을 가리고 이야기를 파괴하지 않는 진행되는 배우에대한 찬사이다. 즉 FFⅦ의 캐릭터들이 묘하게 인간과 같은 느낌이 드는 것은 우리들 주변에 있는 인간의 복제판이기 때문이다.

그러면 인간같다는 느낌은 어디서부터 온 것일까? 그것은 성격의 이면성이다. 페르소나라고 말해도 좋을 것이다. FFⅦ에 등장하는 캐릭터(특히 주인공측)들은 이중인격이라고 불러도 좋을 만큼 명과 암, 음과 양의 모습을 갖고 있다.

변하는 자,변해가는 자

바레트의 고향, 코렐 마을에서 알게 된 바레트의 과거- 일찌기 마황로의 찬성파로서 계획을 추진하고 마을을 폐허로 만든-로 지금도 괴로워하고 그는 그 속죄와 복수를 위해 살고 있다. 나나키고토8은 초기에는 성인처럼 등장하지만 역시 고향 코스모카니온으로 돌아가면 본래의 모습이 나오고 그때서야 아버지의 비극을 초월하고 진정한 의미에서 어른이 되어간다. 이런 캐리터들은 이야기의 과거, 혹은 도중에 변한다. 표출되고 있는 캐릭터 성격은 어느 사건에 의해 변화하고 지금까지 볼 수 없었던 진실된 모습을 볼 수 있게 된다. FFⅦ에 등장하는 인물들이 우리들 주변에 있는 사람들처럼 느껴지는 것은 인간이 현실세계에서 이면성을 갖고 있기 때문이다.

캠페인 3 모성과 헌신을 그린여성캐릭터

어머니 같은 대지,어머니 같은 여자

이 작품의 구조에서 크게 자리잡고 있는 것은 에어리스와 티파이다.

그녀들은 외모와 성격이 서로 상반되도록 설정되어 있고 그 임팩트도, 언동도 완전히 정반대였다. 외모적으로는 어른스러운 의복, 또한 모성적이고 착한 여성일 것이라는 예상을 뒤엎고 에어리스는 과격한 여성이었다. 결국 별을 구할 운명에 맞춰 스스로의 의지로 생명을 잃지만 그녀가 크라우드에게 남긴 치료에 도움이 되는 선물은 실로 애정이 담긴 배려였다.

'지구(EARTH)'를 본따 이름을 지었다는 에어리스는 문자 그대로 어머니같은 대지의 화신이다. 만약 에어리스가 별의 화신으로서 이야기의 메타포가 된다면 그것은 별이 갖고 있는 생명의 근원으로서의 어머니와 동시에 다가올 별의 죽음이었는지도 모른다.



헌신적인 티파

또 한명의 히로인 티파. 초미니 스커트에 배꼽티를 입은 그녀는 과격해 보이는 외모와는 달리 매우 헌신적이고 착한 여성이었다. 과거, 현재, 미래를 크라우드와 함께 했다. 조심스런 말 속에는 진실의 의지가 있었고 그런 점은 남성들이 마음속으로 필요로 한 이상형이었는지도 모른다. 이야기 중반 이후, 자신의 마음에 정직해 진 티파. 그것은 자신에게 소중한 상대-크라우드-에게 정직해지자는 것이었다. 그래서 티파는 크라우드의 큰 버팀목이 되어 주었고 자신도 크라우드에게 의지하면서 살아간다. 실은 두명의 히로인의 근원은 같다. 그것은 여성이 갖는 본래의 능력, 모성과 헌신, '인도' 그리고 '베품'이라는 정신인 것이다.



캠페인 4 히어로의 마음 세계

마음의 미궁

이야기의 후반, 우리들은 크라우드 내면 세계와 만나게 된다. 이 작품에 등장하는 인물 중 거의 대부분이 몇개의 얼굴을 갖고 있는 것은 이미 언급했는데 크라우드는 이중 인격이기 보다는 분열이라고 하는 편이 맞을 것이다. 이야기 도중부터 주인공이 발광하고 자신이 누구인지 모르게 된다는 설정은 이제까지 들어보지 못한 설정이다. 이렇듯 마음의 미궁에 빠져 헤매는 크라우드를 보고 우리들도 흥분하게 된다. 크라우드는 진정한 자신을 발견하고(결국, 크라우드 혼자서 발견한 것이 아니라, 티파라는 어머니의 역할을 해 주는 여성과 함께 발견하는 전개를 '마더 컴플렉스'라고도 할 수 있지만), 현실을 살아갈 것을 결심한다. 연출적으로 우수한 기법이 채용되었고 복선도 있어 상당히 임펙트를 갖던 이벤트였다.



자신을 찾을 수 없다

크라우드는 어느 시기부터 어느 시기까지의 기억이 흐릿해져 자신이 도대체 누구인지를 확인할 수 없게 된다. 도저히 찾을 수 없는 과거 때문에 초조해 하고 절망하여 말까지 잃어버린 크라우드는 왠지 모르게 우리들에게 공감을 불러 일으킨다. '의식'과 '자기자신'이라는 것은 간단하게 해답을 찾을 수 없다. 마음의 구조는 우리들이 쉽게 확인할 수 없는 형태이다. 그러면 자신의 존재와 의식을 확인할 수 있는 거울은 무엇인가 하면 그것은 타인인 것이다. 타인과의 커뮤니케이션을 통하는 수밖에 자신의 마음의 형태를 발견할 수 없다. 아니, 타인을 통해서 보여지는 자신이 커뮤니케이션의 수만큼 존재하고 떠들고 있는 자신이 비로소 개인이 되는 것이다.

캠페인 5 내면 세계를 반영하는 자기확인

인간이 되는 별

주인공이 내면 세계와 자기확인을 해 가는 작품이라고 하면 지금 붐을 일으키고 있는 『신세기 에반겔리온』이 생각날 것이다. FFⅦ의 개발기간으로 보더라도 『신세기 에반겔리온』에서 영향을 받았을 것라는 생각이 들지만 그보다도 시대 조류에 따른 동시 다발적인 작품으로서 같은 '지향'을 갖는 작품이라고 생각하면 재미있다. 왜 FFⅦ과 에반겔리온은 이처럼 자기확인을 (그것도 힘든 방법으로) 테마로 잡았을까. 그것은 현대가 '정신성'의 시대이기 때문이다. FFⅦ에서 눈에 띄는 이미지, 그것은 악마법 메테오가 크라우드 일행이 살고 있는 혹성에 온다고 하는 장면이다. 내부에서는 그 별의 정신인 마황 에너지가 계속해서 소비되어 가고 외부에서는 침입자에 의해 파괴되어 가는 혹성. 만약 가이아 이론처럼 별이 한사람의 인간이었다면 바로 발광하기 일보직전의 위기적인 인격이었을 것이다. 크라우드의 분열적인 모습과 에반겔리온의 신지의 파괴적인 내면은 시대가 일으킨 산물이라고 한다면 어떨까. FFⅦ의 이야기에 정신 에너지와 별이 울부짖는 소리 등이 의인화되어 나타내고자 하는 것은 실제로 현대사회에 의해 자신을 잃어버리고 파괴되어 가는 인간의 모습과 현대문명에 의해 무질서하게 파괴되어 가는 혹성의 모습은 아닐까

흔들리는 우리들

이 과혹한 시대에 있어서 FFⅦ과 같은 이야기를 갖는 게임이 생긴 것은 필연이었을지도 모른다. 제작스탭의 의도가 아니더라도 무의식적으로 그린 것인지도 모른다. 그러나 영화와 코믹이 시대를 반영해서 태어나는 것처럼 FFⅦ도 이 세기말에 있어서의 독특한 사상을 갖는 게임이다.

그것은 예를 들면 '치료한다'라는 언어를 들 수 있다. 에어리스는 별을 구하기 위해 세트라족으로서 목숨을 버린다. 그렇지만 정말로 구한 것은 크라우드와 다른 사람들의 정신이었던 것은 아닐까.

만약 FFⅦ의 혹성 자체가 사람과 같은 생물이라면 별의 정신을 파괴하는 것은 즉 인간의 정신을 파괴하는 것과 마찬가지다. 여기서 우리는 '치료'와 '기원'이 필요한 것이다.

우리들은 여기에서 '시대는 정신성의 단계에 들어갔다'라고 말할 필요가 있다. 무수히 많은 신흥종교의 문제, '머리속 혁명'과 '에반겔리온' 등의 자기 개발과 자기 개혁의 유행. 이것은 물질과 오락에서는 충족할 수 없는 어두운 부분을 밝히는 것을 목적으로 하고 있다.

FFⅦ를 해석하는데 커다란 열쇠는 게임이라는 엔터테인먼트에 있어서 그런 충족할 수 없는 시대의 불안과 초조감, 그리고 치유가 작품의 테마가 된다는 것이다.

우리들이 별과 함께 파괴되어 가는 존재인지 아닌지는 우리들이 이 작품을 접하면서 무엇을 생각하고 어떻게 행동하느냐에 달렸다.

FFⅦ는 환상적인 이야기라는 틀을 빌리면서도 현실을 살기 위해 이야기를 제공했다. 그것은 또한 파괴되어 가는 우리들에게의 강한 메시지인 것임에 틀림없다. 우리들에 있어서의 진정한 의미에서의 치료는 무엇인가.



SQUARE

SQUARE

현지특파원의 FFⅦ 검증②

미공개 시나리오 수수께끼 15문답



300만개를 돌파해 FF 시리즈 사상 최고의 히트작이 된 FF7. 이미 대부분의 유저들이 감동의 엔딩을 보았을 것이라고 생각한다. 하지만 스토리상 플레이어의 상상에 맡기는 부분이 많았던 탓에 여러 가지 의문을 품고 있는 사람들도 많았다. 챔프에서는 FF매니어들이 논란을 벌이고 있는 FF VII의 의문점에 대해 현재 일본 특파원의 인터뷰를 통해 검증하고자 한다.

① 크라우드는 세피로스에게 당한 이후 어떻게 되었나?

니블마황로에서 세피로스에게 중상을 입은 크라우드가 어떻게 살아날 수 있었을까? 이 의문을 풀 열쇠는 니블헤임에 있다. 티파집의 피아노에 숨겨져 있던 간간의 편지에 의하면 '니블헤임의 비극의 날. 니블마황로에 남겨져 있던 중상자들은 호조의 실험용으로 회수되었다'고 되어 있다. 그때 회수된 것은 부상을 입고 있던 크라우드와 상크스 두 사람. 티파도 부상당했지만 회수당하기 전에 간간에 의해 구출되었다고 편지에 적혀 있다. 호조에게 회수당한 두 사람은 신라저택의 지하실험실로 옮겨져 마황쏘이기와 제노바 세포를 주입당한다. 그 뒤 두 사람은 식사시간을 이용해 탈출했지만 미드갈 주변에서 발각되고 만다. 상크스는 반항하였기 때문에 그 자리에서 사살되었고, 크라우드는 상크스가 싸우고 있는 동안 도망가서 모습을 감추어 버렸다. 이 이야기는 신라저택의 지하에 있는 도망자에 대한 보고서와 비가의 손톱흔적에 의해 알 수 있다. 이 보고서의 A에 해당되는 솔저가 바로 상크스이고 B에 해당하는 민간인이 크라우드인 것이다. 제노바의 세포를 주입당한 크라우드는 솔저가 되고 싶었다는 마음과 친구를 버리고 도망쳤다는 죄책감에다 제노바 세포에 대한 반응과다로 의식이 혼란해져 자신이 솔져라고 믿어버린다.

(개발자의 확인을 받았음)



이 보고서에 등장하는 것이 크라우드와 상크스다

② 왜 크라우드는 제노바 프로젝트의 실패작인가?

호조에게 넘버를 받지 못했던 크라우드. 그는 왜 실패작이라 불리게 되었나? 넘버를 가지고 있는 검은 망토들과는 대체 어떤 차이가 있는 것인가?

성공 실패는 호조가 정한 것이다. 자신의 기준으로 판단해서 성공이라고 판단되었을 때 문신을 넣은 것으로 그 판단의 기준은 호조이외에는 모른다. 즉 크라우드는 '호조의 기준에서' 실패작 이었다는 것이죠(스퀘어 관계자).

머리가 초 사이어인 같았다는 것이 원인이 아닐지...



이 녀석들의 어디가 성공작이라는 걸까?

③ 왜 티파는 크라우드를 소꿉동무라고 생각하고 있었을까?

크라우드의 기억을 더듬어 보는 장면 에서 판단해 보면 그들이 소꿉친구였다고는 도저히 생각되지 않는데...것이 원인이 아닐지...

지루했던 나날들 중에 급수탑에서의 추억이 상당히 기억에 남았던 것 같다. 상세한 그날그날의 기억보다는 임팩트가 컸던 추억이 우선 아닐까? 그래서 소꿉친구라는 말이 크라우드와의 관계를 생각했을 때 갑자기 생각난 것일 수도 있다. 덧붙여 말하자면 솔저로서 성공한 사람이 자신의 소꿉친구라고 생각했던 것이 그녀에게 있어서 중요했을 지도 모른다(개발자).

음... 여자의 허영심이라는 것인가...



크라우드와 티파는 거의 이야기도 해본적 없는사이였다

④ 세피로스는 왜 폭포미궁의 중심에 있었나?

크라우드의 손에 의해 니블마황로에 떨어진 세피로스가 왜 폭포미궁의 중심에 그런 모습으로 존재하고 있었던 것일까?

마황로는 라이프 스트림에서 마황 에너지를 끌어올리는 곳이다. 마황로에 떨어진 세피로스는 라이프 스트림에 빠져서 흘러다니다가 라이프 스트림의 중심지인 그곳에서 제노바의 재생능력에 의해 재구성된 것이다.(개발자)



마황로는 라이프 스트림과 직결되어 있다

⑤ 시스터 레이를 맞은 대공동의 배리어가 부서진 이유는?

호조는 막대한 에너지를 세피로스에게 보내려고 했다. 그런데 그것이 세피로스에게 있어서 이득이 되는 일이라면 왜 배리어가 부서진 것일까?

시스터 레이에서 발사된 것은 마황 에너지이고 세피로스가 필요로 한 것은 정신 에너지이다. 호조의 생각이 항상 옳다고는 할 수 없다.(개발자)

아무래도 호조는 제노바의 능력을 너무 과대평가하고 있었던 듯하다.

⑥ 호조는 에어리스와 레드서틴으로 무엇을 하려 한 것일까?

호조는 '고대종'을 만들려고 하고 있었다. 또 호조는 이종교배에 대한 나름대로의 자신이 있었다고 생각한다. (호조의 과학적 센스에는 항상 좀 문제가 있기는 하지만)(개발자)

에어리스와 레드서틴의 자식을 만들려고 했단 말인가!!



성공했다면 어떤 이야기가 태어났을까?

⑦ 왜 에어리스는 혼자서 약속의 땅에 간 것일까?

그녀는 그러한 행동을 별 것 아니라고 생각하고 있었을 것이다. 그곳에 가서 마테리아를 가지고 곧바로 돌아오면 된다고, 단지 그것만을 생각하고 단독 행동을 했다. 사실 세피로스만 상관하지 않았다면 그다지 위험한 일도 아니었으니까.

(개발자)



크라우드의 꿈은 에어리스의 위기를 예시한다

⑧ 리브는 케트 시를 어떻게 조종하고 있었던 것일까?

리브가 다른 일을 하느라고 여유가 없을 때도 케트시는 분명히 움직이고 있다는 것은 좀 이상하다. 대체 어떻게 조종하고 있었던 것일까?

인스파이스라는(상당히 특수한) 능력이다.(개발자)

인스파이스라고 하면 사상과 감정을 넣는다는 의미가 있으므로 케트 시에게 무슨 혼같은 것을 불어넣어 움직이게 한다는 말인가?

⑨ 검은망토 일당과 솔저의 차이점은?

솔저는 사전에 여러가지 조사, 시험을 패스한 사람에게 제노바 세포를 주입하고, 그 뒤에 더욱 더 훈련을 해서 그 결과에 따라 클래스가 정해져 실전배치된다.



검은 망토도 솔저도 모두 제노바세포를 가지고 있다

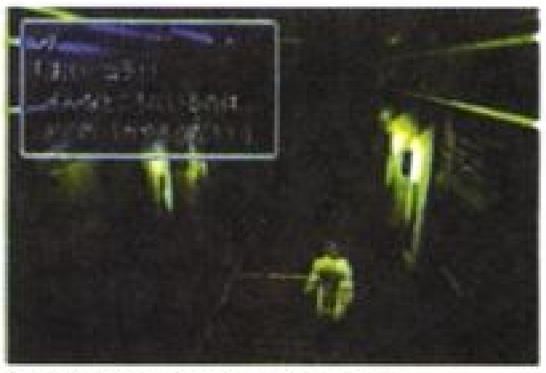
검은 망토는 기본적으로는 민간인에게 "일단 한 번 해보자"라는 식으로 제노바 세포를 주입한 것이다. 또 제노바 세포는 인간의 정신에 상당한 영향을 주는데 정신적 영향이 거의 없는 사람들이 솔저, 큰 영향을 받은 사람들이 검은 망토라고 생각할 수 있다.(개발자)

⑩ 세라는 2번째의 로켓 발사시 어디에 있었을까?

2번째 로켓이 발사된 후의 이벤트에서 세라가 봄베 근방에서 나오는데 그녀는 대체 어디에 있었던 것일까? 만약 그곳이 안전한 곳이었다면 왜 시드는 첫 번째의 발사 때 세라를 일시적으로 그곳에 대피시키지 않았던 것일까?

첫번째에는 목숨을 바칠 각오로 봄베의 조절을 하고 있었던 셰라. 시드에게도 그 결의가 느껴졌기 때문에 발사를 중지시킨 것이 아닐까?(개발자)

만에 하나 그녀가 죽을 가능성이 있었기 때문이었다는 이야기.



시드는 세라를 구하기위해 엔진을 멈춘다

⑪ 부겐하겐은 왜 하늘을 날아 다니는 것일까?

하이테크 기계의 힘으로 난다. 신라에서 만든 첨단기계 이다.(개발자)

그런데 크라우드 일행은 하늘을 자유로이 날아 다니는 부겐하겐을 보고 아무도 이상하다고는 생각하지 않았다. FFⅦ의 세계에서는 사람이 하늘을 나는 것이 당연시되는 것이었을까? 분위기로 보아 뭔가 주술적인 힘으로 생각했었는데.. 실망!!



⑫파루마는 어디로 간것일까?

파루마는 로켓촌의 전투에서 트럭에 치어서 죽었다고 생각하는 사람이 있을지도 모르지만 잘 살펴보면 게임 종반에도 잠깐 등장한다. 특히 죽었다는 묘사도 없으니 어딘가에 살아있겠지.

⑬ 티파와 바레트는 어떻게 만나게 된 것일까?

게임 중에서 티파와 에어리스는 처음부터 알고 있는 사이로 크라우드도 처음부터 아바란치에 참가하고 있었는데 대체 그들은 어떻게 해서 만나게 된 것일까?

티파가 미드갈에 도착했을 때 아바란치의 삐라가 잔뜩 뿌려져 있었다고 생각된다. 니블헤임의 사건으로 신라를 미워하게 된 티파는 그것을 보고 아바란치에 참가하기로 결심한 것이 아닐까. 또 크라우드가 아바란치에 속하게 된 것은 티파의 소개에서 비롯된다.(개발자)

그러고 보니 8번가의 거리에 아바란치의 삐라를 본 적이 있었다.

⑭ 유피는 어떻게 전세계를 이동하는 것일까?

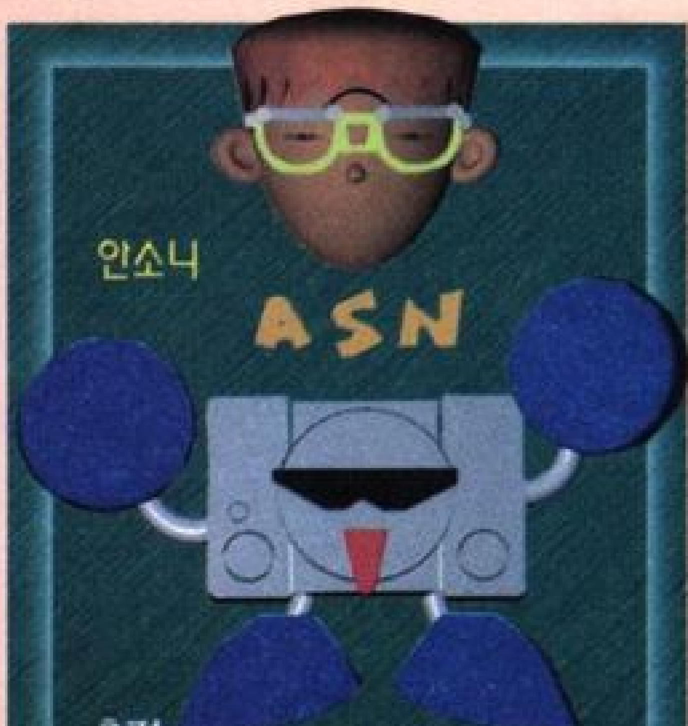
유피는 전세계의 숲에서 출몰하는데 이동수단은 대체 무엇일까? 특히 고블린 아이랜드는 별다른 교통편도 없는데? 개발자는 「?」라고 대답하고 있다. 하지만 추측은 가능하다. 혹시 유피는 주인공들을 따라 다니는 것이 아닐지. 주인공들은 많은 돈과(초반은 아니지만) 마테리아를 가지고 있으니까. 유피는 닌자다. 그만큼 은둔술에도 능할 것이므로 항상 크라우드들의 주변을 따라다니다가 모습을 감추기 쉬운 숲에서만 등장해 습격하는 것이 아닐지. 그러면 고블린 아일랜드도 설명이 된다. 비공정의 천정에라도 숨어 있었을 테니까. 바다 초코보의 경우에는 다리에 끈을 매달고 갈대로 호흡하면서 갔을지도...

⑮타크스 일행은 그 뒤 어떻게 되었을까?

타크스는 신라보다도 자신들의 일을 우선으로 생각하고 있었다. 이것은 우타이에서 휴식중이라고 일을 거절했던 것에서 알 수 있다. 신라가 없어진 지금 크라우드가 목숨을 걸고 싸울 이유도 없어졌으므로 어딘가에서 다른 일을 하면서 살고 있을 것이다. 혹시 고향으로 돌아갔을지도...



차세대 게임퀴즈
700-2377
각종 게임기 및
파이널 판타지7
전화카드 타기 수록



총평

지난달에는 각종 수작 게임이 쏟아져서 팬들은 대체 어느것을 먼저 즐겨야 할지 고민했을 정도였다. 제비우스 3D를 시작으로 아런드라, 라이덴DX, 전투국가 改, 벨데셀바 전기, 페다 2, 토발2등... 각 장르별로 다량 출시되어 그야말로 PS유저들에게는 꿈과 같은 한 달이었다. 특히 RPG 관계 타이틀이 많은 것이 주목할 만 한데 과거 차세대기에 RPG가 안나온다고 야단하던 때와 비교해볼 때 격세지감을 느끼게 된다. 이 정도로 밸런스 잡힌 작품군이 나오는 것을 본 유저들은 이제 PS를 안심하고 구입하게 되지 않을지.

게임 비하인드 스토리

충격적인 FF7의 스토리는 많은 사람들을 놀라게 했다. 특히 히로인 에어리스의 죽음은 많은 팬들을 슬프게 했고 그들은 슬퍼한 나머지 그녀를 살릴수 있는 방법을 열심히 연구했다. 우리나라의 PC통신이나 각 인터넷 사이트에는 에어리스를 살리기 위한 많은 방안들이 제시되었다. 게임 마스터 마테리아를 잔뜩 달아준다, 에어리스가 좋아할 만한 대답만 하면 된다, 에어리스 대신 다른 캐릭터를 죽이면 된다 등등... 그리고 액션 리플레이 사용결과 마테리아중 '수중호흡'이란 마테리아가 있다는 것이 알려지면서 소문은 걷잡을 수 없게 증폭되어 갔다. 그때부터 나오게된 이야기가 숨겨진 캐릭터 제네럴에 대한 소문. 그를 미드갈에서 만나 수중호흡 마테리아를 받은 뒤 고대종의 도시로가 미스터 피쉬라는 이를 만난 뒤 수중호흡 마테리아를 이용해서 물속으로 들어가면 에어리스를 살릴 수 있다는 것이었다. 그러나... 결국 아무도 성공하지 못해 전부 다 잘못된 소문으로 밝혀졌고, 결국 에어리스를 살리는 방법은 액플을 이용한 좀비 에어리스밖에는 없다는 결론이 내려지고 말았다.

PS 절정기에 내리게 된 자신감

소니의 게임업계 제왕 유지 문제없다!

가전업계의 초일류기업 소니. SONY라는 브랜드네임의 가치는 세계 10위권 이내에 들고 가전업계에서는 최고이다. 그런 대단한 기업 소니도 게임업계에 진출한다고 말했을 때는 많은 비웃음을 샀었다. 게임업계라는 비교적 폐쇄적이고 빠른 대처를 요구하는 사업에 거대기업은 걸맞지 않는다는 인식 때문이었다. 하지만 그로부터 3년이 지난 지금. 소니는 그들의 부정적 견해를 비웃는 듯 놀랄만한 성장을 계속해서 이제 업계 제1의 쉐어를 자랑할 정도로 발전했다. 꿈처럼 보이던 SFC의 1000만대 고지가 바로 눈앞으로 다가온 것이다.

이제 PS가 97년내에 일본 1000만대 보급되는 것은 기정사실이고 그 이상도 충분히 바라볼 수 있다.

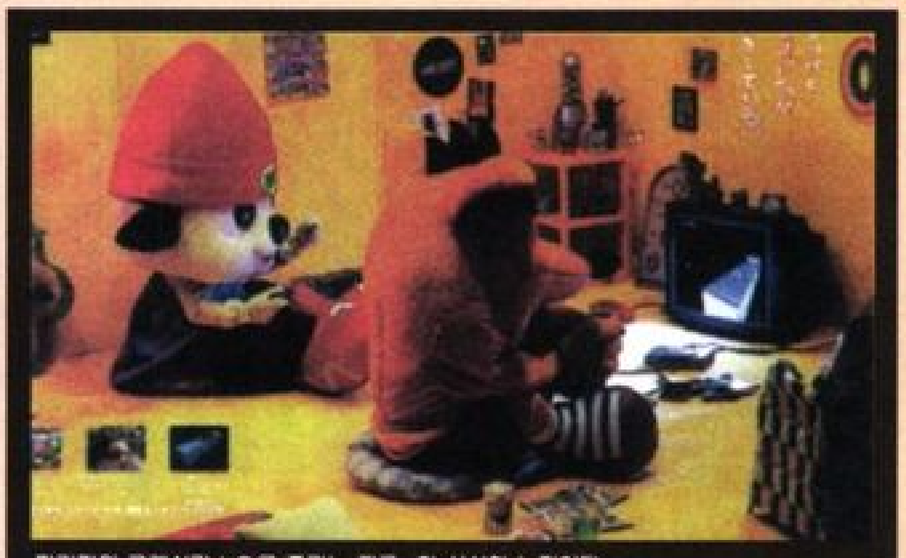
게임회사로서의 소니

이러한 PS의 호황에 견인차 역할을 한 것은 물론 FF7이다. 당시까지 비교적 소프트 기반이 빈약하던 PS로 게임 매니어들의 시선을 돌리게 해 수많은 SFC팬들을 끌고 오는데 선도자적인 역할을 했으며, 97년 연초의 화제독점으로 PS 쉐어의 현격한 상승에 1등 공신이라 함에 부족함이 없다. 하지만 그것만 가지고 전부를 설명할 수는 없다. 호황의 큰 이유중 하나로 유저들이 소니를 신뢰하기 시작한 것이 상당한 역할을 했다고 본다. 바로 소프트적인 측면에서.

작년 1년동안 가장 괄목할 만한 성장을 보인 게임 제작사를 들라면 단연 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)를 들고 싶다. PS 등장 초기에 이야기 되어지던 약점 중 하나가 바로 다른 회사들은 자체 소프트 개발능력이 있는데 비해 소니는 그 능력이 현저하게 떨어진다는 부분이었다. 즉 타기종에는 안나오는 소프트, PS만의 색깔을 낼 수 있는 소프트가 없기 때문에 불리할 것이라는 이야기 였다. 게임 소프트는 단순히 돈만 있다고 해서 재미있게 만들어 지는 것이 아닌만큼 많은 경험이 필요한데 그것이 소니에게는 불가능할 것이라고 생각했던 것이다.

분명 그 이야기는 옳은 이야기처럼 보였다. 96년 초반까지는, 크라임 크래커스, 아크 더 래드, 비욘드 더 비욘드같은 작품들은 어딘가 약간씩 눈에 띄는 부분은 있으면서도 전반적으로는 상당히 문제가 있는 작품이었고, 다들 '그러면 그렇지'라는 식으로 생각하고 있었다. 하지만 작년 중반 이후 소니의 소프트들이 점점 달라지기 시작했다. 거의 전부분의 소프트에서 SCE의 활약이 두드러지기 시작한 것이다. 특히 RPG부분에서의 변화가 두드러지는데 동화분위기의 혁신적 RPG 포포로크로이스 이야기, 작년 가을의 최고 히트작이었던 아크 더 래드2, 12월에 팬들을 사로잡은 와일드 암즈, 돌연 등장한 액션 RPG 아런드라 등 어느것 하나 다른 메이커에 뒤지지 않는 재미있는 소프트들이 나오기 시작한 것이다. 겨우 2년이라는 단기간동안에 이정도까지 발전한다는 것은 정말 놀라운 것으로 소니가 게임을 대하는 각오가 어떤 것인가를 느낄 수 있게 해준다.

SCE는 모험을 즐긴다


파라파와 크래쉬가 I.Q를 즐기는 광고. 참 신선한 느낌이다.

RPG뿐만이 아니다. 작년 말로부터 올해 상반기를 통과하면서 계속 팔리고 있는 롱셀러 소프트 베스트 3를 고르자면 파라파래퍼, I.Q, 크래쉬 밴디쿠트을 들 수 있다. 이 게임들의 공통점을 들


벨데셀바 전기는 플라이트시뮬 + 어드벤처라는 새로운 장르다

어보자면 여러 가지 새로운 시도로 유저들의 눈길을 끌었다는 것, 하나같이 게임의 새로운 재미를 유저들에게 안겨주었다는 것, 그리고 SCE의 작품이라는 점이다. 언제부터인가 SCE의 소프트들은 믿고 살 수 있는 브랜드로 자리잡았다. 참신한 시도를 멋지게 게임으로 연결시키는 일련의 작업에서 SCE는 매우 성공적인 모습을 보여주고 있다. 혹 SCE의 작품들이 모두 소니 자체의 작품이 아닌 단순한 판매대행일 뿐이라고 하는 사람이 있을지도 모르지만 그것은 오해다. SCE의 이름을 달고 나오는 작품은 어디서 제작했던지 간에 SCE가 제작에 깊이 관여했고 그들의 감수를 마친 작품이다. 결코 단순한 판매대행이 아닌 것이다. 심지어 히트작 I.Q를 만든 제작자는 SCE의 감수가 아니었다면 이정도의 작품이 나오지는 않았을 것이라고 말하고 있을 정도다. 이렇게 소니는 게임의 새로운 재미를 추구하는데는 이제 누구보다도 앞선 시각을 가지고 있다고 보아도 지나침이 없을 듯하다. 특히 새로운 장르에 대한 모험을 두려워하지 않는 과감성에는 그저 감탄할 다름이다. 누구도 생각지 못했던 파라파래러 같은 랩소프트, IQ 같은 신퍼즐, 어드벤처와 비행시뮬의 결합체인 벨데셀바 전기 등 이제 SCE는 새로운 장르의 시험대이자 새로운 인재들의 등용문이 되었다고 해도 과언이 아니다. 능력만 있다면 얼마든지 성공할수 있는 성공의 디딤돌 역할을 충실히 해주고 있는 것이다.

닌텐도의 재등극 시나리오

지난달 있었던 N64의 가격인하는 PS의 돌풍 때문에 일본 내에서의 연내 300만대를 보급하려던 계획이 좌절되자 닌텐도에서 고육지책으로 내놓은 작품이었다. 하지만 PS는 그에 전혀 영향을 받지 않았다. 여전히 하드웨어는 주당 10만대 단위로 팔리고 있고 소프트 웨어도 전체 판매의 60% 이상을 차지하고 있다. 소프트 웨어를 동반하지 않은 하드웨어의 가격인하는 별다른 효과를 불러 일으키지 못한 것이다. 결국 PS의 호조와 N64의 가격인하에 못이긴 SS는 결국 경쟁에서 빠져서 독자적인 노선을 걷겠다고 발표했다. 무리해서 업계 1위를 노리기 보다는 현 상태에서 만족하겠다는 생각인 것이다. 자 이제 PS의 적수는 N64만 남았다고 해도 과언이 아닐 정도인데... 실제로 가격인하이후 N64는 PS보다는 못하지만 SS 보다는 나은 판매량을 보이고 있다. 그리고 닌텐도 에서는 소프트 라인이 충실해지는 올 연말이 승부처라고 말하며, 여러 업계 전문가들도 연말에 즈음해서 전통의 닌텐도가 다시 수위로 오를 가능성도 있다고 보고 있다. 자 과연 닌텐도의 부활은 가능할 것인가?

닌텐도 복귀설에 대한 반론

하지만 닌텐도 복귀설에 대해서는 반론의 여지가 많다. 일단 보급 속도의 문제. 일단 N64의 보급속도가 초기 PS보다 빠른 것이 사실이지만 닌텐도의 이름을 생각했을 때는 훨씬 모자라는 수치다. 게다가 PS와 SS는 닌텐도의 허풍에 대한 유형 무형의 압력을 많이 받았다는 것을 고려해 보면 현재 N64의 판매 상황은 대단한 것이 아니다. 그리고 미국에서의 호황은 일본과는 별로 관계가 없다고 봐도 과언이 아니다. 일본과 미국은 좋아하는 소프트의 성향이 전혀 틀리기 때문이다.

그리고 라인업 추가의 문제. 사실 이 문제는 논란의 여지가 많은 부분이다. 하지만 올 겨울 소프트 라인업이 보강된다고 해도 N64의 혁신적 쉐어 상승은 힘들다고 본다. 그 근거는 대작소프트 하나 가지고는 쉐어 확대에 한계가 있다는 것이다. 이는 마리오 64와 마리오 카트의 예에서 증명되었며. 분명 타의 추종을 불허하는 소프트임에는 분명하지만 그것만 가지고 게임기를 사는 사람은 어린애들이 대부분이었다는 것이다. 현재 SCE에서 나오는 것 같은 새로운 시도는 거의 찾아볼 수가 없다. 이는 닌텐도의 대작위주정책과 깊은 연관을 가지는데 워낙 제작하는데 돈이 많이들고 높은 기술이 필요하기 때문에 모험소프트의 제작이 불가능한 것이다. 그리고 닌텐도가 아무리 초 우량 소프트 제작사라고 모든 게임을 다 만들지는 못한다. 닌텐도의 제작만으로 모든 유저들을 만족시킬 수 는 없다는 것이다. 그렇다고 그를 보완해줄 적당한 서드파티도 보이지 않는다.

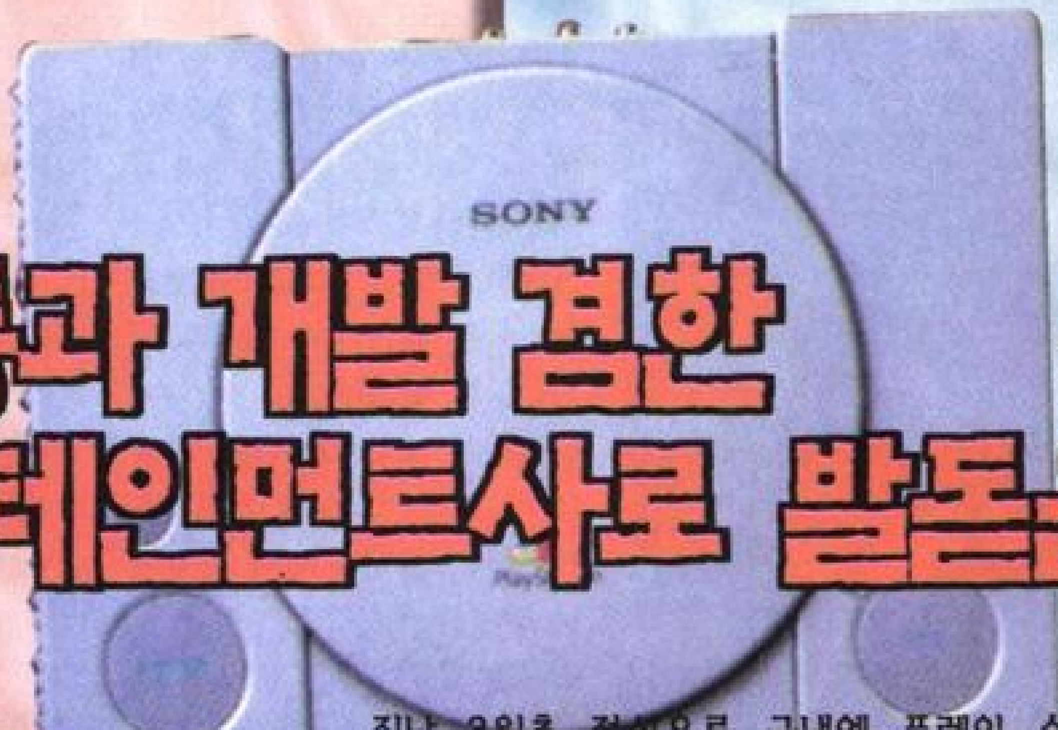
현재 가장 눈에 띄는 문제점은 정통파 RPG의 부족. 라인업을 살펴보면 거의가 액션 게임이지 정통파 RPG를 거의 찾아볼수 없다. 이는 수많은 서드파티들의 이탈에서 그 원인을 찾을 수 있겠지만 32비트기 초기에 RPG타이틀이 부족함을 비웃었던 닌텐도가 똑같은 상황에 처해 있다는 것은 상당한 아이러니다.

부동의 1위가 되기 위한 노력

소니는 이러한 호황에도 불구하고 방심함 없이 왕좌를 굳히기위한 작업에 몰두하고 있다. 닌텐도의 각종 전략에 빠짐없이 대응함으로서 빈틈을 보여주지 않는 것이다. 가장 눈에 띄는 것이 바로 맞불작전. 닌텐도가 어떠 정책을 취하려 하면 항상 그 얼마전 상응하는 모습을 보여 효과를 희석시키는 것이다.

대표적인 것을 몇가지 들어보면 N64 발매전의 가격인하, N64가격인하발표 뒤 국외지역 PS 가격인하, 진동팩 동봉의 스타폭스 64등장 직전에 진동기능 탑재의 아날로그패드와 대응 소프트 토발2의 발매 등이다. 그리고 히트 소프트들을 적극 활용한 CF 전략. 요즘 히트치고 있는 게임들의 주인공을 집결시킴으로서 각각 게임의 홍보와 함께 이미지 광고까지 겸하는 용의주도함을 보여주고 있다. 이런식으로 방심하지 않고 열심히 해나간다면 업계 1위는 반석위나 다름없을 것이다. 다만 여기서 한마디 당부하고 싶은 것은 부디 현재에 만족하지 말고 후속 기종의 개발에도 만전을 기하라는 것이다. 예전과는 달리 요즘은 기술의 진전이 빨라 현재 PS의 성능은 한계에 다다랐다는 소리가 많기 때문이다. 물론 만전을 기해 준비하고 있기는 하겠지만 플스2는 그야말로 다른 업체에서 1-2년간은 따라올 수 없는 기계를 만들어야 한다는 것이다. 이것이 바로 다른회사와는 다른 소니만의 장점을 살리는 것뿐 아니라 지금의 우세를 차세대까지 이어갈 비결이기도 하다. 차세대 포맷인 DVD의 특허권자중 하나인 소니라면 충분히 가능한 일이다.


●PS아날로그 패드는 엄기에 진동팩의 기능까지 첨부되어 있다



카마, 유통과 개발 겸한 종합 엔터테인먼트사로 발돋움 준비중



지난 3월초 정식으로 국내에 플레이 스테이션을 유통하기 시작한 카마 엔터테인먼트는 최근 국내 게임기 시장 활성화와 PS정식 유통의 정착을 위해 다각도의 사업을 추진 중이다.
챔프는 정품 게임 시장의 안정을 위해 과감하게 게임계에 뛰어든 카마 엔터테인먼트의 생생한 소식들을 이 코너를 통해 매달 독자 여러분께 알릴 예정이다. 이제 카마 PS에 관한 모든 정보를 이 코너에서 얻도록 하자.

카마의 궁극 목표는 개발

플레이 스테이션의 국내 도입에 관련된 소문은 한동안 게임 업계 내에서 떠날 줄 모르고 지속되었다. 모 대기업이 소니와 전격 라이센스 계약을 맺었다든지 또 소니 뮤직 코리아가 직접 국내 유통에 나섰다든지 등 그동안 PS의 국내 발매에 관해서는 무수한 추측과 소문이 난무했다. 게임 업계 내에 그런 소문들이 파다하게 퍼질 때, 국내에 PS를 정식 유통하기 위해 조용히 물밑작업 중에 있었던 메이커가 바로 '카마 엔터테인먼트'였다.

이들은 2년여 동안 플레이 스테이션을 정식 도입하기 위해 미국과 일본은 물론 관련 정부 부처와 단체들을 신발이 다 닳토록 뛰어나녔지만 그리 쉽게 해결되는 문제가 아니었다. 낙심을 하고 거의 포기 상태에 이른 이들에게 올해 초 서광이 비추기 시작했다. 그것은 바로 수입선 다변화 품목에서 게임기기가 해제되었다는 것이었다. PS 도입을 위해 오랜동안 준비를 해 왔던 카마에게 정식 유통을 위해 해결해야 할 제반 사항은 별 문제없이 클리어되었고 3월초 카마 플레이 스테이션은 국내 게임 시장에 선보이게 되었다.

카마는 플레이 스테이션을 널리 보급하기 위해 적은 마진으로 20만원대의 하드웨어를 내놓아 호평을 받은데 이어 미국판 PS소프트웨어도 현재 20여종 가까이 내놓아 국내 게임 시장의 정품화에 앞장서고 있다. 또한 카마는 연내에 플레이 스테이션의 정식 국내 딜러 쉽을 확보하기 위해 카마 유통의 설립과 서울뿐 아니라 지방 A/S센터 오픈도 구상 중이다. 그러나 카마의 궁극적인 목표는 하드웨어나 소프트웨어의 유통이 아니라 게임 소프트 개발에 있다. 현재 카마는 KOGA의 회원사로 가입했으며 우수한 개발 인력을 확보해 트레이닝 중에 있다. 또한 일본 유수의 모 개발사와 소프트 한글화를 위해 접촉 중에 있다. 개발은 PS용 뿐 아니라 ARC용까지 기획 중에 있어 카마가 개발에까지 손을 대게 되면 명실상부한 종합 엔터테인먼트 회사로써 재 도약할 날도 얼마 남지 않았다.



카마가 최근 유통을 시작한 PS용 신작 소프트들



카마가 기존에 출시한 소프트들

카마 PS 고객 지원실 및 A/S센터 오픈

카마엔터테인먼트는 지난 4월 중순 용산의 나진상가 10동 가열 201호에 고객 지원실을 오픈했다. 카마 고객 지원실에서는 앞으로 카마 PS 하드웨어나 소프트웨어를 구입한 고객들의 불만 사항을 '고객 제안서'를 통해 수렴해 해결해 주는 창구로 이용될 예정이고 플레이 스테이션에 관련된 팬시 상품과 주변 기기 등도 전시 판매할 예정이다.

또 이곳은 카마 플레이 스테이션의 애프터 서비스 센터로 운영되기도 할 예정인데 최근 이곳에 PS의 가장 중요한 부품인 PS렌즈 픽업부 1차 물량이 300개 들어온 상태이다. 1차로 들여온 300개의 물량 중 200개는 카마 PS용으로 사용할 예정이고 나머지 100개는 일본제 PS가 고장난 유저들을 위해 한정적으로 수리해 줄 예정이다.

카마 A/S센터가 공시한 수리 가격은 아래와 같다.

카마 PS 렌즈 픽업부 교체	5 ~ 60,000원선
일제 PS 렌즈 픽업부 교체	80,000원선
전원부 부분적 수리	10,000원선
렌즈 픽업부 관련 부분 수리	20,000원선
기어, 모터 등 부품 교체	30,000원선



카마 고객 지원 센터에서 전시 판매 중인 관련 상품들



카마 A/S센터는 국내에서는 품귀 상태인 PS 렌즈 픽업부 300개를 최근 확보한 상태

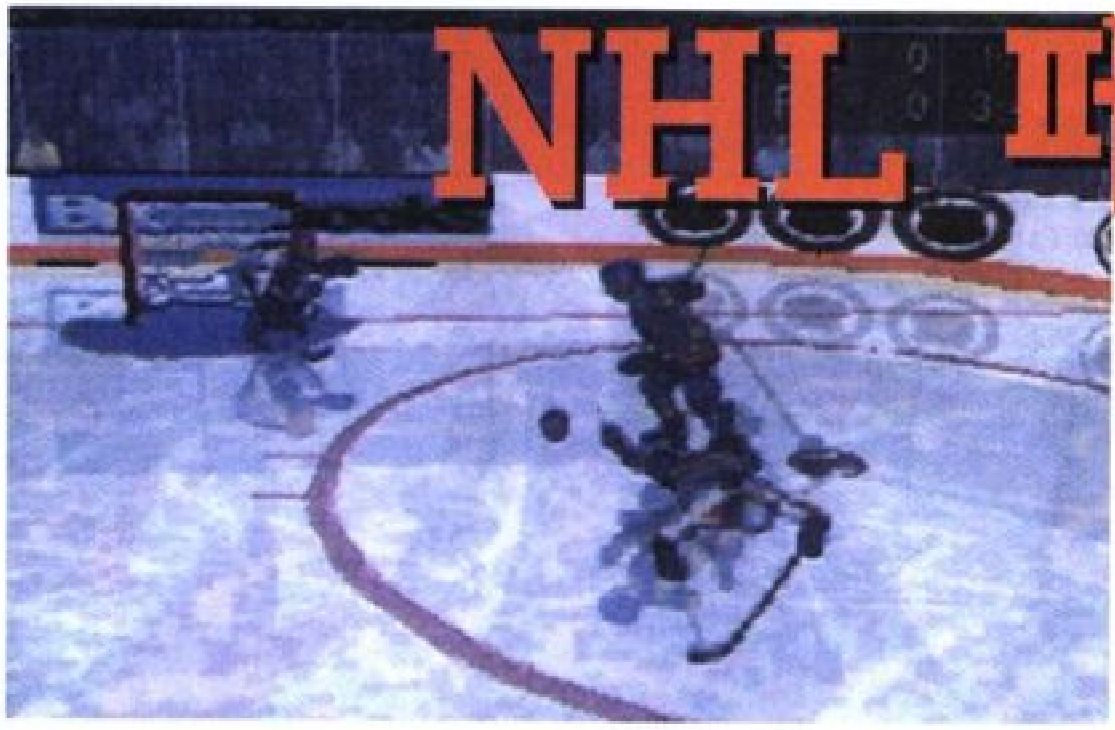


카마 고객 지원센터에서 전시 판매 중인 주변기기

© 1997 KAMA ENTERTAINMENT

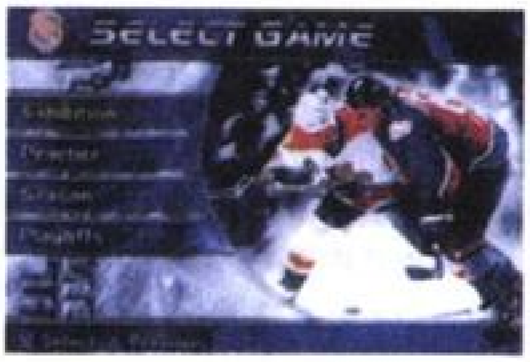
시원한 빙상을 배경으로 한 파워풀한 싸움

NHL 페이스오프 97



과격한 태클, 스피디한 게임 전개 그리고 1996년 NHL의 데이터를 재현한 아이스하키 게임이 등장했다. 이 작품은 미국 NHL 하키선수들의 모습을 그대로 재현한 리얼함을 보여주는 것은 물론이고 8인동시 플레이도 가능하다. 그리고 언제라도 볼 수 있는 인스턴트 리플레이기능, 그리고 각종 게임 모드에도 충실하다. 게다가 룰 자체도 직접 설정하는 것이 가능해서 누구든지 스피드감 넘치는 게임을 즐길 수 있다.

PlayStation
■제작사: SCE
■장르: 스포츠(아이스하키)
■발매일: 발매중
■발매가 : 88,000원



보디체크를 피해라!



몸과 스틱을 이용해서 오펜스 공격을 막는 것이 바로 보디체크이다. 이것은아이스하키 특유의 기술인데 상당히 박력이 넘친다. 보디체크는 반칙은 아니지만 도가 지나치면 파울이 되는 경우도 있으므로 사용하는 타이밍을 잘 익혀야 한다. 게임의 원활한 진행을 위해서는 꼭 마스터할 필요가 있다. 그리고 슛에도 손목만을 이용한 리스트 슛, 스틱을 치켜올려서 치는 스랩 슛, 동료와의 연게를 이용한 리디이렉트 슛등 여러 가지를 구사할수 있다. 상대의 보디체크를 피해서 멋진 슛을 날릴 수 있도록 연습하자!

화려한 패스는 기본

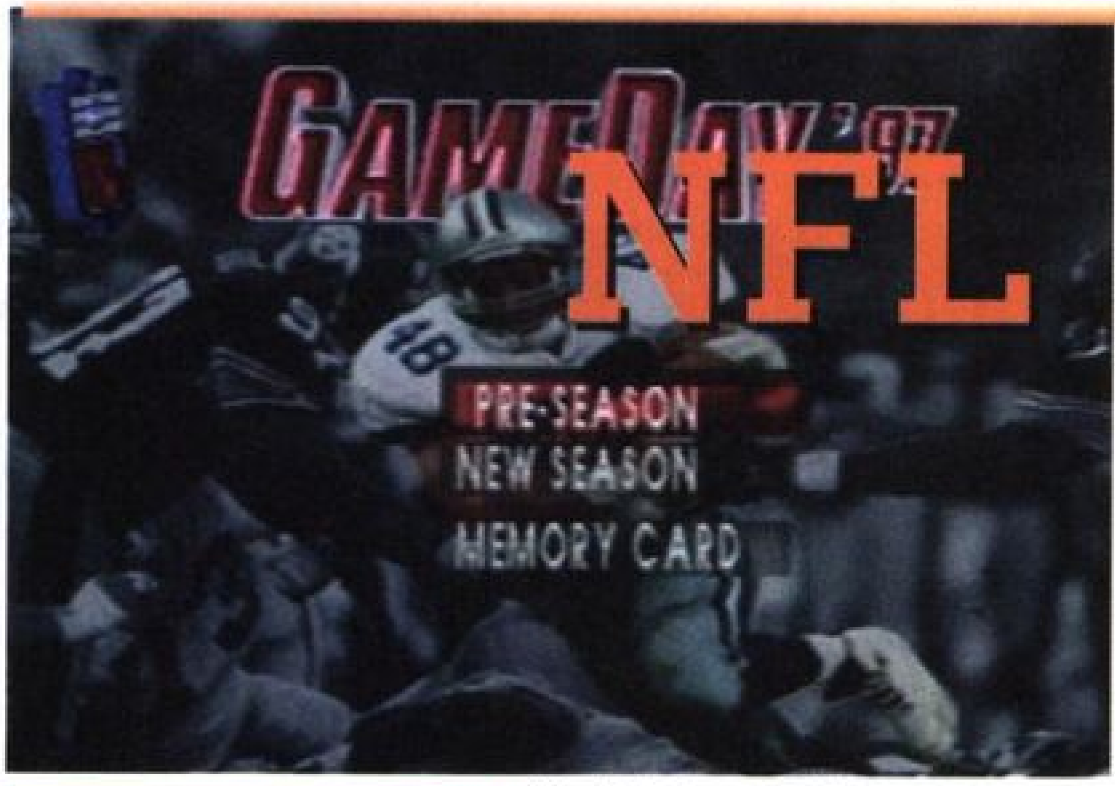
공격 입장에서 중요한 것은 패스. 한 번에 골대까지 끌고 가는 경우도 있지만 대개는 상대방의 탄탄한 수비에 막히게 된다. 거기에서 사용되는 것이 바로 패스할 수 있는 상대를 버튼 하나로 지정할 수있는 아이콘패스 기능이다. 플레이중에 L2보턴을 누름으로서 각각 대응되는 동료에게 정확한 패스를 할 수 있다.



ⓒ 1997 SCE

미식축구의 진수를 맛보자

NFL 게임데이'97



PlayStation
■제작사: SCE
■장르: 스포츠(미식축구)
■발매일: 발매중
■발매가 : 88,000원

이 소프트는 미국에서 발매된 박력 넘치는 미식축구 게임이다. 게임의 장르가 미국 취향이어서 그런지 이 게임은 일본에서는 발매가 되지 않았다. PC에서 이식된 게임인 만큼 기본조작 또는 모든 시스템들이 PC쪽에 가까운 느낌도 들지만 PS만의 맛을 살린 것도 간간히 엿보이는 게임으로 스포츠를 좋아한다면 한번쯤은 해 볼만한 게임일것이다.

게임의 특징

이 게임의 가장 큰 특징은 플레이 전에 작전을 지정해 줄 수 있다는 점이다.

유명 감독들의 작전이 수록되어 있어서 그 작전을 지정하는 것 만으로 플레이 시작과 동시에 작전이 수행된다. 그리고 게임중에 멋진 플레이를 보여줄 수 있는 어드밴스드 기능이 있다는 것도 큰 장점.

그리고 실제 NFB의 구장 데이터를 이용해 경기장을 구현했기 때문에 실제 경기를 하는 느낌으로 게임을 진행할 수 있다.

게임의 조작성은?

아무래도 축구나 야구 그리고 레이싱 게임과는 많이 다른 점을 보여주는 게임이다. 우리에게 생소한 언어인 스냅, 패스, 푸쉬, 런, 헛, 오디블같은 명칭을 보게되면 갑자기 머리가 아파 올지도.

하지만 직접 게임에 몰두하다 보면 그런 일은 금새 잊게 될 것이다. 게임의 기본이 되는 패스와 런은 그리 어려운 조작 없이도 간단하게 할 수 있다. 화면이 그다지 화려하지는 않지만 나름대로 부드러운 조작성을 보여준다.

ⓒ 1997 SCE

PS Line up

신 시스템과 계승 시스템 체크!

브레스 오브 파이어3



SFC로 등장했을 당시 캐릭터의 변신과 합체 그리고 낚시 등 독특한 시스템을 자랑했던 BOF 시리즈. 이번 신 시리즈에서는 비주얼과 시스템이 대폭 강화되었다. 그러면 신 시스템과 계승 시스템의 변화를 체크해 보자.

PlayStation

■제작사: RPG

■장르: 캡콤

■발매일: 97년 여름예정

■발매가 : 미정

전체적인 시스템 파워 업과 신 시스템!

장대한 3D월드가 모험의 무대!

이번 「브레스 오브 파이어3」에 등장하는 모험의 무대는 폴리곤으로 그려진 3D 월드.

고저감이 있는 거리와 언덕, 복잡한 산길과 낭떠러지 등 입체감 넘치는 세계가 분위기를 고조시킨다. 시점은 비스듬히 내려다 보는 쿼터뷰 방식. 배경이 폴리곤으로 구성되었기 때문에 자유로운 시점의 변환이 가능해서 건물과 나무 등의 그림자 등 입체감으로 인한 사각지대까지 훤히 들여다 볼 수 있다. 시점변환을 통해 아이템 등을 발견하는 일도 있다.

게임의 세계는 월드 맵과 에리어 맵으로 구성되어 있다. 월드 맵은 에리어 맵 사이를 이동하기 위한 것으로 광대한 범위를 살펴 볼 수 있다. 여기에서는 강물이 흐른다든지와 같이 게임이 진행되면서 지형이 변해가기 때문에 플레이어에게 실제로 그 모험의 세계에 있는 듯한 느낌이 들게 한다.





월드 맵과 에리어 맵의 비교. 같은 장소인데도 캐릭터나 배경이 크게 다르게 묘사된다



이것이 전투 신! 전투는 에리어맵 위에서 행해진다

에리어 맵에는 무슨 일이!

에리어 맵은 길과 던전 등 협소한 장소를 이동할 때 사용된다. 따라서 여기에서는 몬스터와 전투가 벌어지기도 하고 정보를 얻고, 이벤트가 일어난다. 에리어 맵에서는 월드 맵보다 인물이 크게 묘사된다. 그 때문에 화가 나거나 놀라는 등의 표정의 변화와 달리거나 구르는 등의 동작이 섬세하게 표현된다. 전투나 이벤트 시에도 캐릭터들이 여러가지 리액션을 보이기 때문에 게임은 더욱 드라마틱해 질 듯.



퍼즐형 트랩이?

류의 성장 드라마!

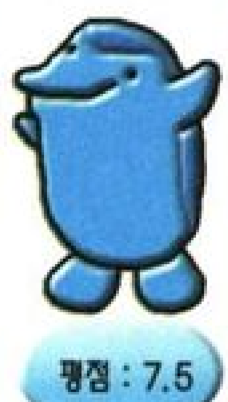
이야기는 마을에서 조금 떨어져 동료와 도적질을 하는 주인공 류가 청년으로 성장해 가는 과정에서 자기 속에 잠들어 있는 용의 힘과 용족으로서의 숙명에 눈을 떠가는 모습을 장대한 스케일로 그린다. 과연 주인공이 짊어진 숙명이란 무엇일까? 그 답을 구하는 주인공의 여행이 시작된다.

BOF 명물, 낚시 시스템은 대폭 강화!

브레스 오브 파이어 시리즈의 특징 중 하나인 낚시. 이것이 이번 「Ⅲ」에서는 대폭 파워 업되어 미니게임이라고는 생각할 수 없을 정도로 게임성이 높아졌다. 예를들면 루어를 선택하는 것에서 부터 시작하여 낚시대를 움직여 고기를 잡는 방법이 자세하고 리얼하게 재현되어 있는 것이다.



전투 신에서는 캐릭터의 시선이 여러방향으로 변하며 다양한 전투가 가능하다



캐릭터 : 7

흥미도 : 9

그래픽 : 8

소장가치 : 6

평점 : 7.5

타임 크라이시스



■제작사: 남코
■장르: 3D 건슈팅
■발매일: 6월 27일
■발매가 :7800엔(건콘 일체)

공격을 피한다는 혁신적인 발상을 게임에 도입한 남코의 아케이드 건슈팅게임 타임 크라이시스. 드디어 PS 판의 발매일이 가까워졌다. 마치 스파이 영화의 주인공이 된같은 기분을 맛보게 해 주는 이 게임을 기다리는 유저들의 요청으로 스페셜 스테이지를 중심으로 소개한다

이것이 스페셜 스테이지 3 이다

이 추가 스테이지는 알려진대로 주인공의 행동에 여하에 따라 스테이지가 분기되는 시스템이다. 즉 다시말해 주인공의 실력에 따라 그에 맞는 스테이지로 자동 진행되는 것이다. 이 스테이지의 목적은 의문의 인물 칸타리스가 이끄는 무장 테러리스트들의 계획을 막는 것으로 업소용을 한 단계 뛰어넘는 난이도를 자랑한다.


플레이어의 진행 루트는 이렇게 입체맵으로 표기된다

스테이지 3의 전모

스테이지 3-A

이 스테이지는 스테이지2의 상급자 코스를 거쳐온 사람만이 올수 있는 스테이지다. 물론 스테이지 2의 플레이 여부에 따라 올 수 없을 수 도있다. 비상계단을 올라 옥상 풀장까지 올라가면 다수의 적들이 주인공을 기다리고 있다. 치열한 사격전을 뚫고나와 급수탱크로 가면 탱크를 방패로하는 공방이 벌어지게 된다. 리처드는 과연 칸타리스를 뒤쫓을 수 있을것인지...


옥상에서의 총격전.적은 여유를 주지 않는다.


업소용과는 전혀다른 감각을 맛볼 수 있다.

스테이지 3-B

에리어 2에서 확률적으로 가장 오기 쉬운 곳이다. 거기다가 에리어2에서 상급자 코스를 가지 못한 플레이어는 에리어 2에서의 상황에 따라 에리어 3을 건너뛰어 다음 스테이지로 가게되는 경우도 있다. 이곳에서는 적 무장조직의 정체를 알게 된다. 조직의 경영관리를 담당하는 컴퓨터실에 침입하게된 리처드는 그곳에서 적들과 부딪치게 된다. 이곳을 클리어하면 무대는 무기격납고로. 그곳에서 그는 중대한 사실을 알게 된다. 그가 침입한 리조트호텔은 칸타리스의 무기제작공장이였던 것이다. 놀라는 그의 앞에 등장한 것은 거대한 미사일 저장고. .. 칸타리스의 무시무시한 음모가 서서히 밝혀지기 시작하는 것이다.

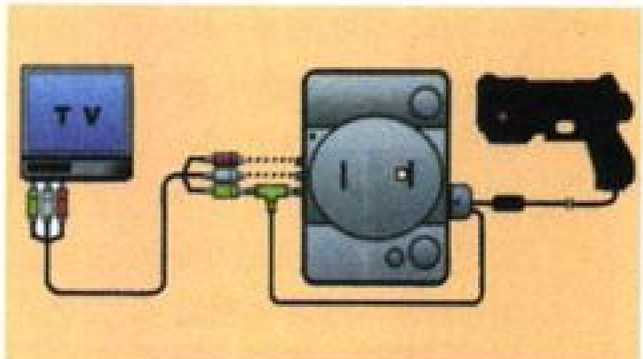

이곳이 적의 컴퓨터 실이다.

보다 정밀도 높은 슈팅을 위한 전용건 채용

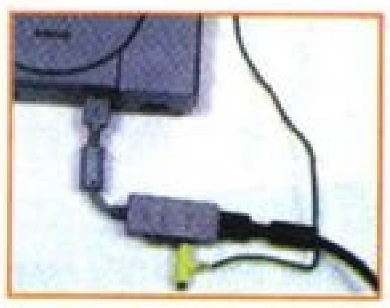
이번에 제품과 동봉되는 건 콘트롤러(건콘)은 정밀도를 보다 높여 보다 쾌적한 조작감의 실현을 위한 노력이 집약된 작품이다. 그 비밀은 바로 TV화면으로 보내는 영상신호의 라인에 총을 직결시키는 영상입력 플러그. 건콘은 총에서 화면의 빛을 캐치하는 것 뿐만이 아니라 영상신호의 출력에도 뭔가 영향을 주던지 아니면 받고 있는 듯 하다. 이 효과는 상상외로 대단해서 정확하게 노린 장소에 총알이 맞는다. 가정용으로는 거의 최고라고 말해도 좋을 정도의 정확도다. 그런데 여기에 한가지 주의점이 있는데 바로 처음 총의 조준을 맞춘 곳에서 한발자국만 움직여도 전혀 조준이 맞지 않게 된다는 점이다.

만약 장소를 이동할 시에는 그때마다 조준을 다시 맞추어야 한다.


이곳은 바로 적들의 무기공장이었다.



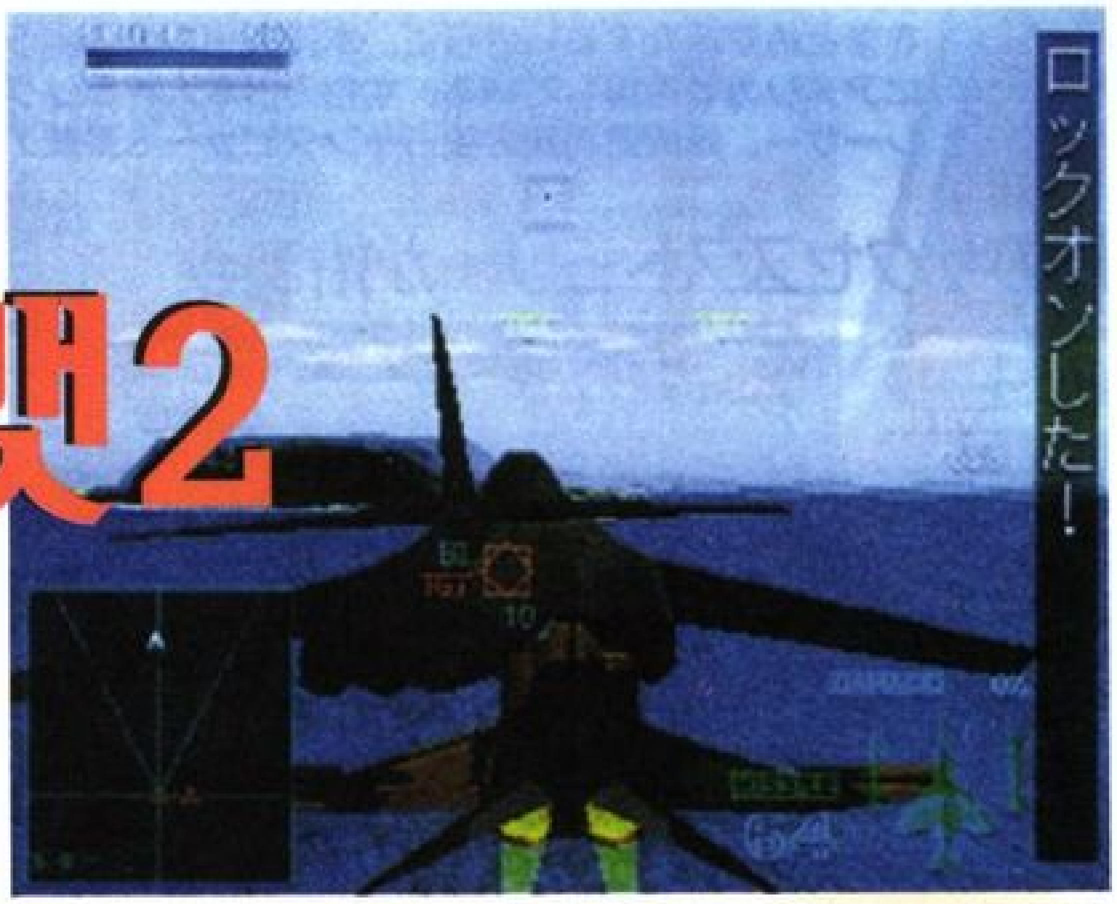
통상은 다음과 같이 연결된다.


AV 단자가 본체에 없는 타이프(SCPH-5500)이라면 별매의 AV어댑터가 필요하다



전 부대. 스크램블 출동준비 완료!!

에이스 컴뱃2

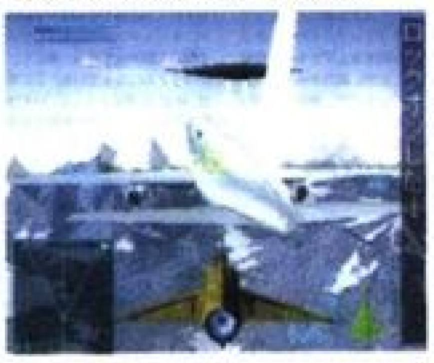


발매를 20일정도 앞둔 에이스 컴뱃2. 전작의 열열한 팬들은 발매일만을 손꼽아 기다리고 있다. 전작에 비해 발전된 그래픽은 물론이고 새로 발매된 아날로그 패드에도 완전 대응하는 이 게임이 새로운 바람을 불고 올 것이라는 것은 의심할 여지가 없다.

PlayStation
- ■제작사: 남코
- ■장르: 3D 독파이트
- ■발매일: 5월 30일
- ■현지가격: 5800엔

장점을 더욱 파워업!

이 작품은 전작에 비해 그래픽과 미션 수 등이 엄청나게 파워업했다. 특히 미션 수가 눈에띄게 증가되어 미사일을 사용하지 않고 소형 컨테이너를 파괴하는 미션이나 일정시간 동안만 열리는 문을 통과해야 하는 시간제한형의 임무, 착륙미션 등 여러 형태가 추가되어 팬들의 기대를 충분히 만족시킬수 있을 것이다. 그리고 사용할 수 있는 기체 수도 비약적으로 상승했고 기체간의 성능도 확실하게 차별화 되었다.

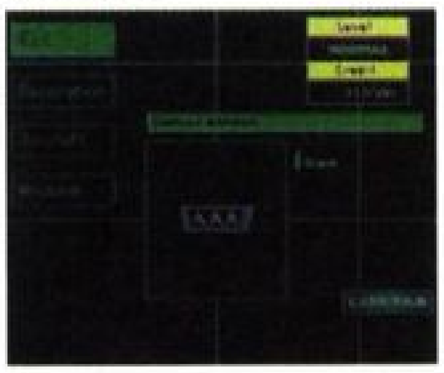

전투 그래픽은 대폭 파워업 되었다



미션 설명화면도 분위기 있는 3D로 바뀌었다

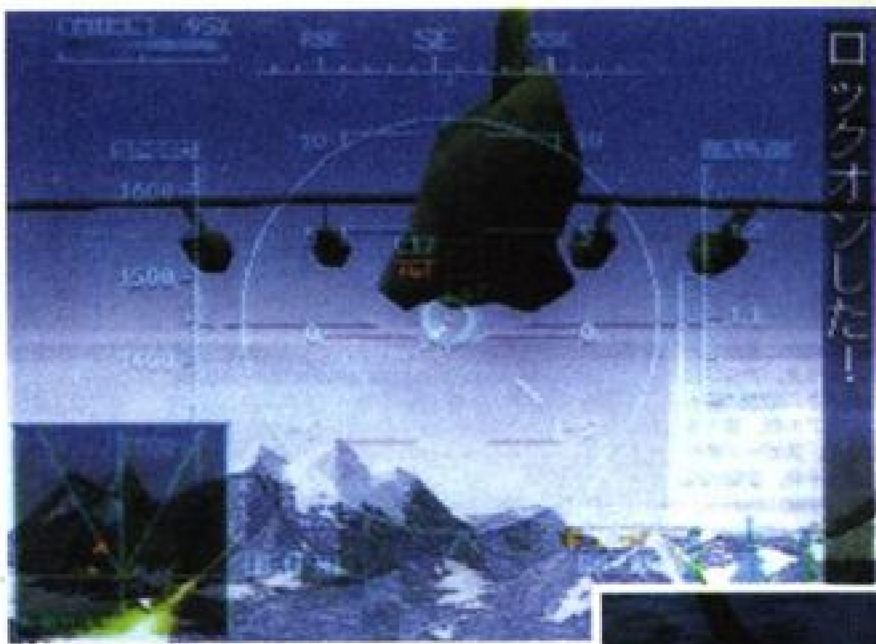
훈장을 받는다

이번에 새로 추가된 요소로 계급과 훈장이 있다. 계급은 미션 종료시에 상승하는 스코어와 같은 것. 플레이어의 전적 패러미터와 같은 것으로 게임에 직접 영향을 끼치지는 않는다. 훈장은 특정 미션에서 특정 적을 쓰러트리면 얻을 수 있다. 역시 게임과 직접적인 관련은 없지만 훈장을 얻으면 평소에는 살 수 없던 기체를 살 수 있게 되는 경우가 있다.


클리어 정도에 따라 계급이 결정된다

각종 비주얼의 대폭 파워업

그래픽의 대폭 파워업은 전에도 말했지만 파워업된 것은 단순히 게임그래픽 뿐만이 아니라 H.U.D. 콕피트에서의 각종 계기화면, 미션해설 화면 등도 대폭적인 파워업이 행해졌다. 그리고 미션 클리어시에는 최종목표의 파괴신을 다시 볼 수 있는 리플레이 모드가 추가되었다. 또 타겟 뷰라고 하는 새로운 시점도 추가되어서 게임중에 적을 파괴한 순간 리플레이처럼 외부시점으로 자동 변환되게 설정이 가능해져 자신의 활약을 영화처럼 즐길 수 있게 되었다.



H.U.D 화면이 대단히 리얼하게 바뀌었다





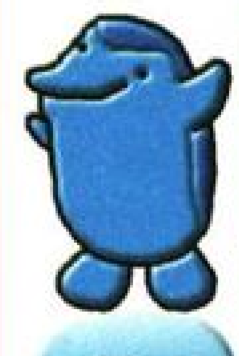
이것이 타겟 뷰 모드. 격추 광경을 영화같이 감상할 수 있다








남코의 오프닝 무비는 정평이 나 있다

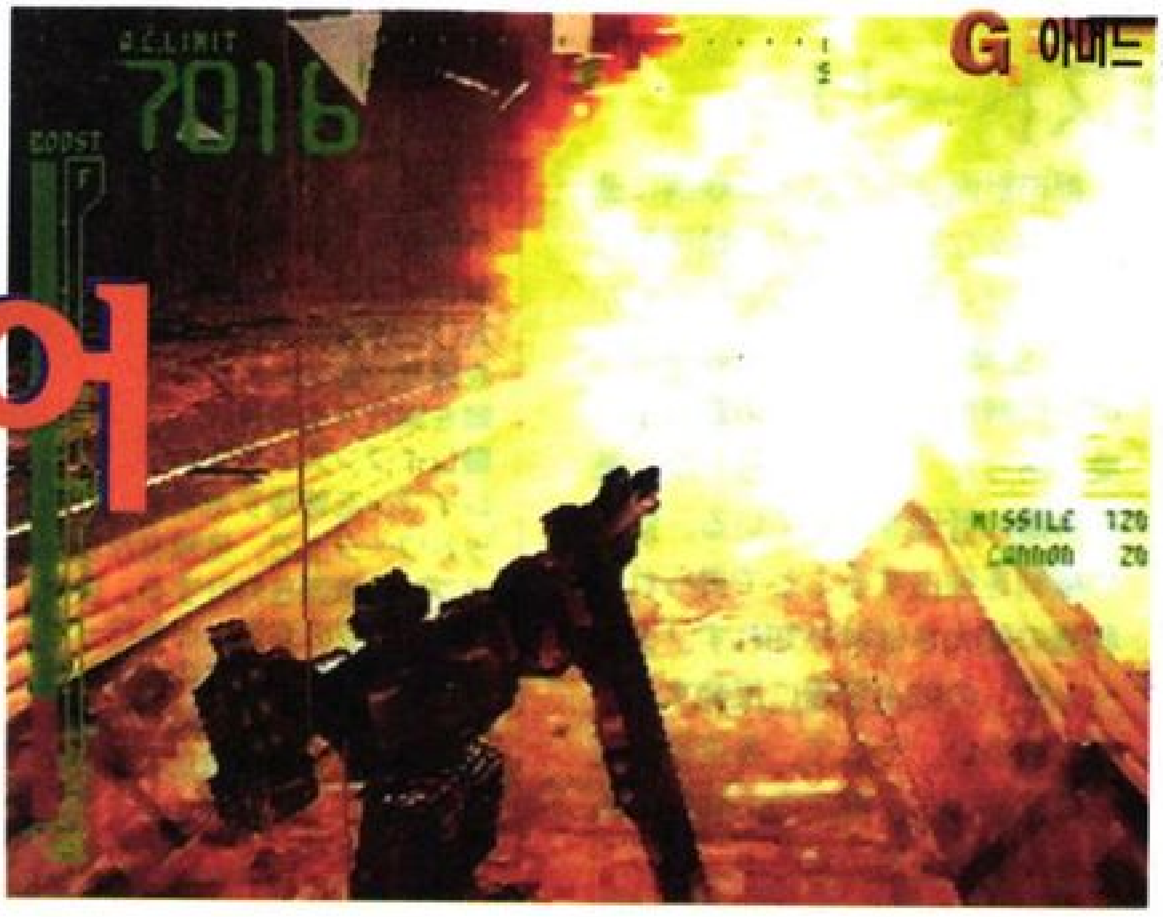

- 흥미도 : 8
- 그래픽 : 9
- 소장가치 : 8.9
- 캐릭터 : 6
- 평점 : 8

© 1997 NAMCO

PLAY STATION

궁극의 메카닉 액션 시뮬레이션 속보 도착!

아머드 코어

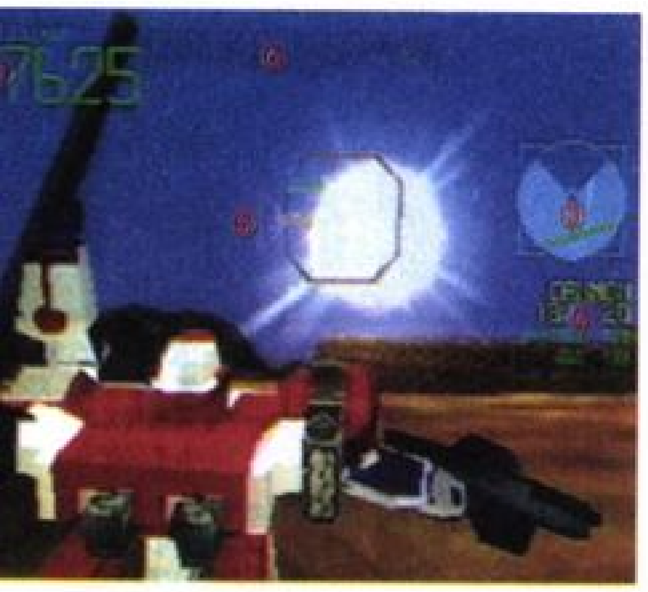


100억을 훨씬 능가하는 파츠의 조합과 압도적인 스케일을 느끼게하는 아머드 코어. 이번에는 새로운 파츠와 미션정보, 상세한 세계관에 대해서 설명하도록 하겠다.

■제작사: 프롬소프트웨어
■장르: 3D 전투메카 시뮬레이터
■발매일: 7월예정
■가격: 5800엔

모니터의 정보를 확인하자

생과 사를 넘나드는 임무를 수행하기 위해서는 모니터에 표시되는 각종 정보에 항상 주의하지 않으면 안된다. 모니터에는 AC의 장갑내구성, 부스터의 출력, 레이더, 건이나 미사일의 잔탄수등 빠져서는 안될 정보들이 리얼타임으로 표시된다. 특히 야간전투같이 눈에 보이는 것보다는 수치에 의존할 수밖에 없는 전투에서는 효용이 극대화 된다. 그리고 모니터 중앙에는 기체가 향하고 있는 방향을 표시하는 데이터가 나타난다.



① AC의 현재 장갑을 표시
② 부스터의 출력게이지
③ 주변을 표시하는 레이더
④ 현재의 무장상태 표시
⑤ 무기의 조준
⑥ 현재 방향 표시



이번에 새로 공개된 캐터필드 타입의 AC. 왼쪽의 미사일 런처도 새로 등장한 웨폰이다



커스텀 컬러링과 엠블렘으로 자신만의 기체를 만들자



야간전투시 효용이 극대화 된다



일반차량을 부수면 상금에서 보상해야 한다

메카닉 도감

적으로 등장하는 것은 AC만 있는 것이 아니다. 파츠교환이 불가능한 범용 로봇들과 무기를 장착하지 않은 코어드 MT도 등장해서 전투의 다양성을 한층 높여준다. 그밖에 비행타입의 적들도 등장한다.



무인 요격기 파이어브랜드



무인 공격기 티어거모스

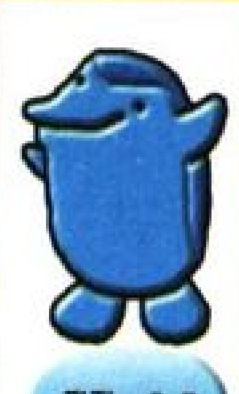
세계관에 걸맞는 스토리

「대붕과」... 약 반세기전 일어났던 세계규모의 대전을 말한다. 이 전쟁에 의해 인류는 중요한 대지를 잃었다. 전쟁 종결후 국가는 국가로서의 기능을 잃고 대신 어떻게든 「대붕괴」에서 살아남은 대기업들이 대두되었다. 각 기업들은 인류 멸망의 위기를 맞이하여 「기업체 연합」을 만들어서 지하에 새로운 도시를 만들 계획을 세웠다. 도시계획은 예상 이상으로 순조롭게 진행되어 완전한 관리하에 있는 인류부흥은 완수될 수 있을 것처럼 보였다. 하지만 「기업연합체」는 자유경쟁의 이름하에 해산되고 도시에서의 최대기업이었던 「크롬사」가 도시계획의 관리를 진행시키고 있다. 계획의 관리를 독점하는 것에서 얻어질 수 있는 이권은 헤아릴 수 없을 만큼 크기 때문에 크롬사의 독점관리에 반대하는 기업들도 많았다. 그리고 각 기업은 도시내의 이권을 놓고 싸움을 시작했다...

주인공은 「레이븐즈 네스트」라는 용병조직에 소속되어 있는 「레이븐」 다시 말해 용병이다. 어린시절 가족들을 레이븐에게 잃은 아픈 기억을 가지고 있다. 그러한 그가 레이븐에 들어간 이유는 한마디로 돈이다. 어떤 목적 때문에 자금이 필요해진 것이다. 대붕괴후 건설된 도시 「아이작 시티」의 어느 한편에서 그는 오늘도 전투장을 향한다...



아이작 시티 내부. 도시 어디에서도 하늘을 볼 수 없는 무기질적인 도시다



소장가치 : 8
그래픽 : 10
흥미도 : 9
캐릭터 : 7
평점 : 8.5

PLAY STATION

©1997 FROM SOFT

빛과 어둠이 부딪칠 때 새로운 역사가 시작된다

바운티 소드 퍼스트



인간들의 싸움을 한층 더 높은 차원으로 끌어올리는 신의 힘. 두 개의 커다란 힘의 정체는 과연 무엇일까? 인간과 신들의 장대한 전투가 지금 여기에서 시작되려 하고 있다.

대폭적인 파워 업

■제작사: 파이오니아LDC
■장르: 어드벤스드 RPG
■발매일: 97년 6월 6일 예정
■발매가 : 5,800엔

1985년 SFC로 등장해 색다른 스토리 전개로 주목을 받았던 이 작품은 국내에는 거의 알려지지 않았지만 일본에서는 상당한 인기를 끌었다. 특히 주인공이 중년의 사나이라는 점과 상투적인 스토리 전개를 벗어났다는 점에서 큰 주목을 받았다.

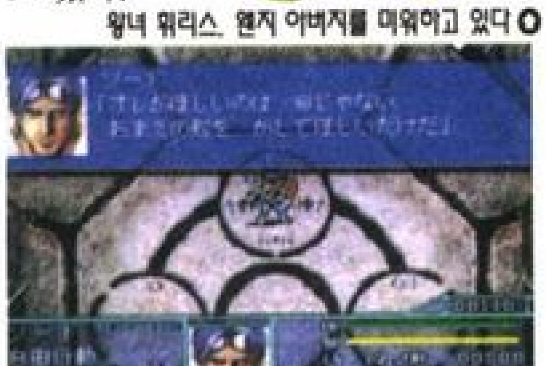
이번에 PS로 이식되면서 3부작으로 스토리가 재 정비되었고 이번 작품은 그 1부가 된다. 다시말해 이번 이식은 그냥 간단한 이식이라기보다는 재 창조라고 보는 편이 옳을 것이다. 그래픽의 대폭적인 파워 업은 물론이거니와 전체적인 시스템도 정비되어 그야말로 차세대기에 걸맞는 게임으로 다시 태어나려 하고 있다.

소드를 전쟁으로 이끄는 소녀 휘리스

과거에 영웅이라고 불리웠으면서도 한편으론 괴로운 과거를 지니게 된 주인공 소드. 그 소드를 새로운 운명으로 이끄는 것이 바로 올도바 연방의 황제 에류시온의 딸인 휘리스였다. 자신의 이름과 왕녀라는 운명을 저주하던 그녀는 바운티 헌터로서 살고 있는 소드를 만나 운명과 맞설 수 있는 큰 힘을 얻게 된다. 그리고 소드는 휘리스의 권유로 반란군의 멤버와 만나 리더로서 싸움에 임하게 된다. 하지만 그것은 소드가 그렇게까지 잊으려고 했던 과거에 한발한발 가까이 가는 것이기도 했다.



왕녀 휘리스. 원지 아버지를 미워하고 있다 ○



주인공 소드. SFC판과 비교해 일러스트가 변경되었다

고대 신족의 유물인 어둠의 12 기신

먼 옛날 '신들의 시대'라 불리던 때에 고대 신족에 의해 때어난 12개의 파괴의 신. 그것이 바로 기신이다. 그 파괴력과 성질 때문에 인간이 다룰 물건이 아니라고 생각되어 긴 세월동안 잠들어 있던 기신들. 하지만 올도바 연맹에 의해 발굴된 것을 계기로 눈을 뜨게 된 것이다. 황제 오류시온은 곧 이 기신들을 이용해 전쟁에 사용할 수 있는지를 테스트하라고 지시했다. 그리고 그 테스트를 지휘하게 된 것이 4장군의 일원인 마장 올오토와 맹장 레오바트였다. 기신의 힘은 약소국이었던 올도바를 급성장시켜 거의 무적의 국가로 만들었다. 그리고 신들의 대리인으로서 힘을 전승받은 소드와 왕제의 기신과의 대결은 이제 단순한 전쟁이 아닌, 신들끼리의 장대한 전투로 발전하게 되었다. 이 게임에는 이런저런 용모를 가진 12개의 기신들이 등장하지만 시나리오의 분기나 진행 방법에 따라 싸우지 않고 지나가는 경우도 있는 것 같다.



주점에서 용병을 고용할수도 있다

소드들을 도와주는 정령들의 힘, 황도 12신

지상이 어둠에 휩싸이고 세상에 악의 의지가 충만해져, 태양은 빛을 잃고 인간들은 어둠에 휩싸여 버렸다. 하지만 하늘에는 태양이 없어졌어도 하늘에는 아름다운 별들이 있었다. 인간들의 염원을 받아들인 별들은 지상으로 내려와 석판으로 모습을 바꾸어 인간들의 힘이 되어 주었다. 그것이 바로 황제 오류시온이 손에 넣은 손에 넣은 기신과는 다른 성좌의 신들인 황도 12신이다. 그러나 천공의 별들을 지배하여 세계를 이끌어 나가던 고대의 신들도 지금에 와서는 잊혀진 존재가 되었다. 그러나 소드들과 기신의 싸움을 알아차린 황도 12신들은 다시 자신들의 모습을 드러냈다. 도의 현자에 의해 이끌어진 소드 일행은 신의 대리인으로서 악한 힘과 싸울 수 있는 힘을 신들로부터 전수받게 된다. 이것이 신들의 힘! 바로 정령이 깃든 반지인 것이다. 신이 힘이 감추어진 반지는 소유자의 수호성과 반지의 별이 같지 않으면 장비할 수 없다. 반지를 입수하면 일단 적합한 이가 있는지 없는 지를 확인해서 혹시 있다면 가지고만 있지말고 곧 장비해 주도록 하자. 장비를 하면 신의 힘에 의해 캐릭터의 일부 패러미터가 올라가고 사용에 따라 해당하는 정령을 소환할 수 있다.



○전투는 10초단위로 진행된다



○이것이 정령이 깃들어 있는 반지다

황도 12신 VS 12기신



적 전원에게 데미지를 준다

군신 아레스



반지 이용자 이외의 전 유니트의 시간을 45초 멈춘다

미신 비너스



사진10 태양신 아폴론 반지 사용자의 물리 공격을 90초 간 명중률 100%에 크리티컬로 만들어 준다

태양신 아폴론



유니트의 HP와 SP(스페셜 포인트)를 완전 회복시켜 준다

지혜신 머큐리



일전 범위 내의 적에게 데미지

대신 제우스



범위 내의 전 적 유니트에게 데미지를 주고 초기 위치로 돌려놓는다

시신 크로노스



전 적 유니트를 60초간 멈춘다

전령신 헤르메스



적들 중 비행 능력이 없는 유니트에 데미지를 준다

정숙신 세레스



아군 전 유니트에 마법을 막는 '이지' 효과를 준다

사랑신 아프로디테



사용자를 90초간 무적으로 만들어 준다

명왕신 프루토



지정한 유니트 하나에 대해 기술, 마법공격 등 모든 것이 60초간 실패한다

천공신 우라누스



맵 위의 사망한 유니트 중 하나를 랜덤으로 완전 부활시킨다

해신 포세이돈

VS

두부에서 강력한 파괴광선을 사용한다.



기신 1호

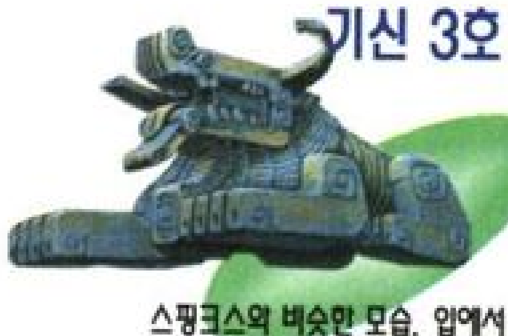
기신 2호 전격, 파이어스톰 등 마법 공격이 주무기





기신 5호 기신 중 제 1의 스피드를 자랑한다

기신 3호



스핑크스와 비슷한 모습. 입에서 나가는 파괴 광선은 1호의 8배 위력이다



몸은 모래 속에 묻어두고 머리만이 공격해 온다

기신 4호



정신 제어파를 이용해서 강력한 환상을 보게 만든다

기신 6호



기신 7호

순간 이동을 이용한 공격을 해온다



인간의 반도 안되는 크기의 기신. 하지만 강력한 살의가...

기신 8호



상대를 죽음으로 이끄는 '죽음의 초읽기'란 공격을 한다

기신 9호



자신이 폭탄으로서 물질을 빛과 꺼지지 않는 불로 바꾼다

기신 11호



작은 기체들을 날려 적을 공격한다

기신 10호



황제 에류시온을 지키는 최강의 기신

기신 12호



그래픽 : 7.2

흥미도 : 8.5

캐릭터 : 8

소장가치 : 7

평점 : 7.7

PLAY STATION

©1997 PIONEER LDC

마스터 오브 몬스터즈

-여명의 현자들-






약 10년 전 PC게임으로 굉장한 인기를 모았으며 시뮬레이션 RPG의 원형이라고 할 수 있는 『마스터 오브 몬스터즈』가 드디어 PS로 이식된다. 불후의 명작이라 고 해도 손색없는 『마스터 오브 몬스터즈』의 진화된 상황과 첨가된 캐릭터들을 감상해 보자.

명실상부한 주인공 등장!

- ■제작사: 시뮬레이션
- ■장르: 토시바 EMI
- ■발매일: 97년 7월 18일 예정
- ■발매가 : 5,700엔

시뮬레이션 RPG의 전형이라고도 불리는 마스터 오브 몬스터즈. 그 작품이 이번에 PS로 이식되면서 대폭적인 개량이 가해졌다. 가장 큰 개량점은 주인공의 개념이 생긴 것. 플레이어의 분신을 예전의 마스터로부터 주인공으로 이동시킴으로서 각 맵을 구성하는 시나리오를 보다 스토리성있게 끌고 나가는 것이 가능해 진 것이다. 이것은 어떤 의미에서는 「마스터 오브 몬스터즈」 그 자체의 클래스 체인지라고 보아도 좋을 것이다.

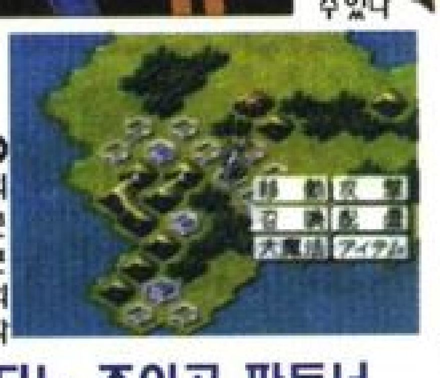

아이로스

지상계에서 살고 있는 15살의 소년. 자신이 살고 있던 마을이 가이아가 이끄는 군대에 의해 불태워지자 정신적인 상처를 받게된다. 정신을 잃고 헤매다가 된 마을을 정처없이 걷고 있을 때 천상계에서 보낸 마스터 펜던트를 받아 여행을 떠난다.

과감한 애니메이션의 도입

PS용의 가장 큰 특징은 뭐니뭐니 해도 애니메이션의 도입이다. 작년에 등장했던 SS용의 단점을 보완해 대량의 셀 애니와 매력적인 캐릭터들을 도입한 것이다. 이는 그야말로 시기 적절한 판단이라 할 수 있다. 이로서 과거의 명작 시뮬레이션을 요즘 유저들도 위화감 없이 즐길수 있게 되었다. 그 밖에 조작성도 많이 개선되어 이동 소환 공격 등이 모두 버튼 하나로 조작할 수 있게 되었다.


○마스터 펜던트는 성에 갇혀 있는 6명의 가이아의 제자 중 하나만을 동료로 할 수 있다


○마스터의 가장 큰 일은 물론 몬스터의 소환이다

마스터는 주인공 파트너

주인공의 등장에 의해 마스터도 또한 과거 플레이어의 분신이라는 입장에서 주인공의 파트너가 되거나 스승이 되는 입장으로 역할이 바뀌었다. 선택된 마스터에 의해 스토리도 변화한다. 선택되지 않은 마스터가 어떻게 되는 지는 아직 알 수 없다. 일단 여기에서는 주인공의 파트너로서 플레이어가 선택할 수 있는 6명의 마스터를 알아보자.


저스티스
아이로스를 걱정해 주는 동료로서 전사이다. 마법뿐만 아니라 검술에서도 뛰어난 우등생과 같은 성격의 소유자


네크로맨서
한번 믿은 사람은 결코 배신하지 않는 의리파. 보기에는 난폭하게 보이지만 성격이 밝고 아이로스를 아버지와 같이 따뜻하게 대해준다


사모나
아이로스를 주인님이라고 부르며 따라다닌다. 천성적으로 뛰어난 소환 마법력을 소유하고 있다


워록
어린 아이와 같은 순진한 마음을 갖고 있기 때문에 성인이 되었어도 소년의 모습을 하고 있다. 그러나 6명 중 가장 나이가 많으며 아이로스를 냉정한 친구로서 대한다


쉐도우 마스터
아이로스에게는 에스코트와 같은 역할을 담당하는 침착하고 냉정한 성격의 사나이이다. 모든 면에 걸고 투능력을 갖추고 있다


포추너
아이로스에게는 누나와 같은 존재. 누구와도 솔직하게 이야기할 수 있는 성격이지만 과거에 애인과 사별한 경험을 갖고 있다

소장가치	7.5
캐릭터	8.5
흥미도	8
그래픽	7
평점	7.7

©1997 TOSHIBA EMI

액션

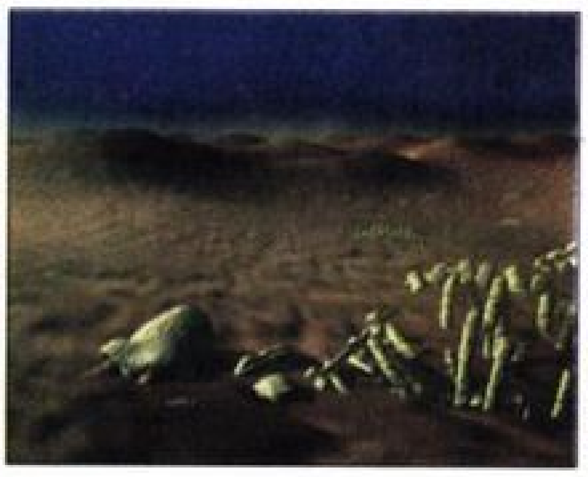


판차반디드

●반프레스토 ●액션
●7월예정 ●5800엔

액션 소프트와 격투게임을 함께 즐길 수 있는 소프트. 플레이어는 4명의 캐릭터중 하나를 골라 플레이하게 된다. 각 캐릭터에게는 개성에 맞는 메카닉이 준비되어 있어서 플레이어를 도우며 자동으로 전투에 참가한다. 특히 보스전에서는 메카와의 연계공격을 잘 활용하는 것이 포인트가 된다.

어드벤처



열사의 혹성

●이토츠상사 ●여름예정
●어드벤처plus ●6300엔예정

어드벤처와 3D폴리곤 격투의 만남. 무대는 먼 미래의 미지의 행성으로 인간은 미지의 황폐한 행성에 정착하지만 열악한 환경과 함께 원주민인 에일리언과 싸우지 않으면 안된다. 주인공 단은 어머니를 위해 물을 찾아 에일리언의 거주구로 숨어드는데… 멋진 CG무비가 매력만점!



B선상의 아리아

●고단사 ●8월예정
●인터랙티브 무비 ●6800엔예정

생동감 있는 풀CG로 그려진 가상공간을 무대로 주인공은 인간에게 있어서 정말 중요한 것을 17세의 고교생 아리스와 함께 찾아 떠난다. 3차원의 평행세계 '랜드'는 지금 근본적 요소의 갑작스런 변화로 파멸 직전의 위기에 몰려있다. 과연 아리스는 평행세계를 구하고 돌아올 수 있을 것인가!!

시뮬레이션



메비우스링 3D

●이토츠상사 ●가을예정
●시뮬레이션 ●5800엔예정

이야기의 무대가 되는 은하세계는 우주개발 초기로 각국들이 경쟁이 벌어지는 혼란의 시기이다. 플레이어의 목적은 메비우스함대에 지령을 내려서 시리우스 제국으로부터 도시 연방을 지키는 것이다. 함대를 중심으로 하는 전략성 높은 전투시스템에 드라마틱한 스토리 전개. 그리고 압도적인 비주얼 신과 매력적인 캐릭터에 주목!



열기구게임(가제)

●아트링크 ●9월예정
●레저 시뮬레이션 ●5700엔예정

항상 신선한 게임을 선보이는 아트링크의 이번 작품은 열기구의 비행을 체험할 수 있는 소프트다. 바람같은 요소까지도 계산에 넣은 리얼한 3D공간의 구현으로 열기구가 가지는 여러가지 이미지가 잘 표현되어 있다. 게임도 준비되어 있어서 각각 다른 3개의 맵에서 이동거리, 명중도, 소요시간을 경쟁할 수 있다.



몬스터 팜

●테크모 ●여름발매예정
●육성시뮬레이션 ●미정

예전의 바코드 배틀러의 개념으로 음악CD를 이용해 몬스터를 만들어내는 소프트다. 플레이어는 자신이 선택한 CD에서 읽어들인 데이터로 여러 종족의 몬스터를 생산하게 된다. 종족수는 약 20개. 그리고 만들어낸 몬스터를 이용해 새로운 몬스터를 합체시키는 것도 가능하다.

육성시뮬레이션



엘핀 파라다이스

●아스크강담사 ●4월25일
●육성시뮬레이션 ●6800엔

슬럼프에 빠진 미술전문학교의 학생인 소년이 어느날 만난 5명의 요정들. 그녀들은 주인공에게 요정의 알을 길러달라는 부탁을 한다. 훌륭한 요정이 태어나게 하기 위해서는 주인공의 성장이 우선되어야 하는데… 과연 1년 뒤 주인공이 졸업할 때 과연 어떠한 요정이 알에서 깨어날 것인가?

슈팅



건바레트

●겜코 ●97년예정
●버라이어티 건슈팅 ●가격미정

버추얼 캅 같은 테마에서 벗어나 갖가지 물건들을 타겟으로 활용한 게임. 변화가 풍부한데다가 코믹요소도 포함되어 있어서 아케이드에서도 상당한 인기를 끌었던 작품의 PS이식작이다. 스테이지가 끝날 때마다 득점과 명중률, 속사도 등이 표시된다. 온가족이 즐기기에 적격!

스포츠



월드사커 위닝일레븐 '97

●코나미 ●6월예정
●축구 ●미정

초 리얼 축구게임의 2탄 등장! 게임모드는 엑시비전모드, 인터내셔널리그, 인터내셔널컵, PK전 등 4가지 모드다. 엑시비전리그에서는 32개국중에서 16개 팀을 선택해서 CPU나 친구와 대전한다든지 CPU끼리의 대전을 관전하는 것도 가능하다.

기타



LSD

●아스믹 ●미정
●??? ●미정

게임을 개시하면 플레이어는 돌연 알 수 없는 세계로 빨려들어간다. 방에 꽉 찰 정도의 거인과 오직 신음소리만을 내는 중년의 사나이, 말라버린 고목 이외에는 아무것도 없는 풍경. 마치 꿈속에서밖에 볼 수 없는 특이한 감각을 차례차례 경험해 가는 이 게임은 한마디로 드림 시뮬레이터라고 할 수 있다.



베이비 유니버스

●SCEI ●6월20일
●3D카레이드스코프 ●4800엔

요즘 급피치를 올리고 있는 SCEI의 신작은 한마디로 3차원 만화경 게임이다. 플레이어는 3차원의 아름다운 만화경을 보는 것뿐만이 아니라 3차원 폴리곤 데이터의 조합을 통해 오리지널 만화경을 만드는 것도 가능하다. 시점변경도 가능하며 게임도중 좋아하는 음악CD를 재생하면 음을 비주얼로 표현해주는 사운드 스코프 모드도 준비되어 있다.



퀘스트 포 페임

●SCEI ●7월예정
●리듬기타게임 ●미정

이 게임은 컨트롤러나 Vpick이라고 하는 주변기기를 사용해서 곡에 맞춰서 튕기는 것 만으로 간단하게 기타를 칠 수 있다. 거기다가 에어로 스미스와 공연할 수 있는 것도 특이한 부분. 특별히 기타를 모르더라도 리듬만 느낄 수 있다면 누구나 간편하게 즐길수 있다. 이 소프트로 당신도 스타의 꿈을 꿔보는 것도…

PLAY STATION

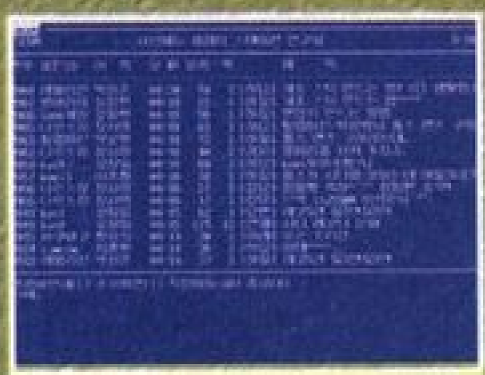
플레이스 스테이션 동아리 소식



이달의 PSG에서는 부시샵의 선거와 타마고치의 열풍이 주 이슈였다. 새로 나온 디지틀 애완동물의 인기에는 PSG회원들도 어쩔수 없었던 듯. 그리고 카마의 렌즈가격도 논란을 벌이게 되었다.

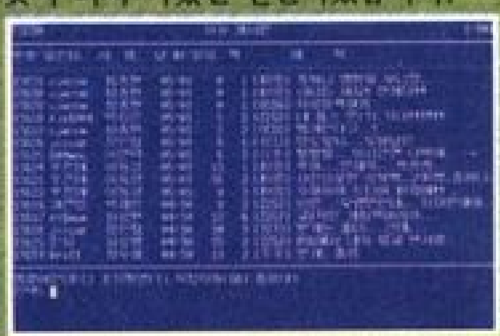
플스 연구실 개설

플스를 연구하기 위한 연구실이 개설되었습니다. 메뉴번호는 5 - 77번. PS에 대해 알고 싶어하는 회원 여러분의 열망을 반영한 것으로 플스의 렌즈, 가변 저항, 그리고 잔 고장에 대하여 여러가지 정보를 준비했습니다. 지금 BAST (갈정일)님의 연재가 되고 있는데 기대도가 점점 높아지고 있습니다.



카마플스 이대로 좋은가

이번달에는 카마 플스에 대한 의견이 분분했는데 특히 카마 플스에 CD롬 부분의 판매 가격이 너무 비싸다던지 등등. 카마의 A/S가 불 친절하다던지의 부정적인 의견이나 카마의 서비스가 괜찮은 편이고 플레이 스테이션이 정식 수입되어서 무엇보다 기쁘다는 긍정적인 의견으로 나뉘어졌습니다. 기타 카마에 대한 의견들이 물 밀듯이 터져 나왔던 한달이었습니다.



부시샵 선거

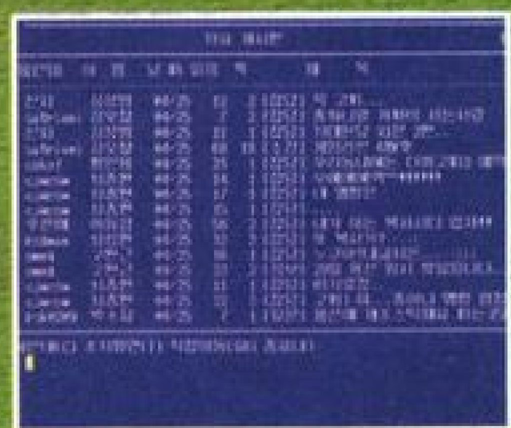
GOUKI96(이성배)님과 rod-dos(장익)님이 갑자기 부시샵 자리를 그만두셔서 동호회 내에서 선거가 치뤄 졌습니다.

그래서 새로운 부시샵이 된 것이 나르스 장시영 님과 푸른매 이동경님입니다. 동호회의 발전을 위해 그 분들의 많은 활약을 기대해 봅니다.

플스동에 불어온 타마고치 열풍

이곳 플스동에 타마고치의 열풍이 불어왔습니다. 일본에서 선풍적인 인기를 얻고 있다는 타마고치. 몇몇 회원들이 구입했다는 정보와 함께 많은 분량에 관련 글들이 올라왔습니다.

이로써 타마고치에 인기도를 새삼 느낄 수 있었고 얼마만큼 많은 유저들이 관심을 가지고 있었는지 알 수 있었습니다. 그런데 확인된 바로는 타마고치를 가지고 있는 회원중 90%가 중국산이었습니다. 하지만 중국산이면 어떠고 일본산이면 어때요. 재미만 있으면 좋은거지. 그런데 중국산하고 일본산의 차이는 뭘까?



올드 게이머 동호회(OGO)

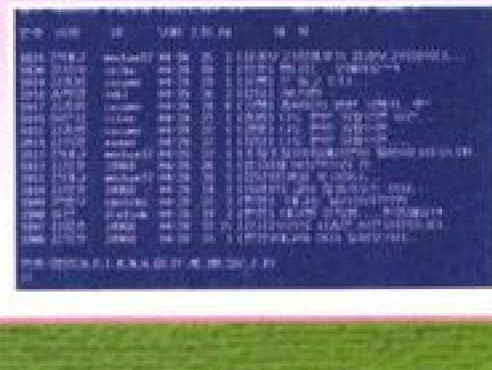
게임이라면 무조건 어린이들만이 한다고 생각하는 사람이 있을지도 모르지만 실상 나이든 분들 중에서도 게임을 좋아하는 분들은 의외로 많다. 하지만 나이나 그 밖의 여러 가지 문제들 때문에 게임에 대한 관심이 겉으로 드러나는 것을 꺼리고 게임동호회에서 활동하는 것을 망설이는 사람들이 많은데…

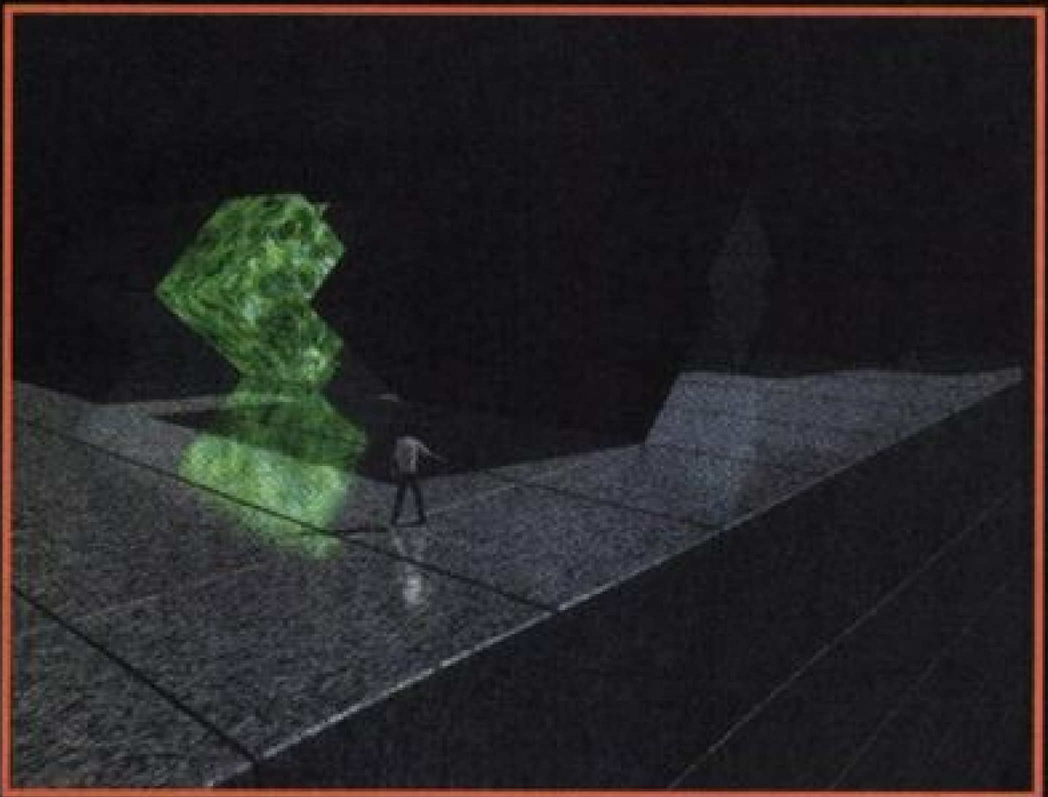
그런데 그런 사람들을 위한 동호회가 있다. 바로 하이텔의 올드게이머 동호회(OGO).

시삽은 권 병우씨(SG255)로 가입조건은 25세 이상인 사람들만(73년생 이전) 참여 가능하다. 단 20세이상 25세 이하의 사람들은 옵저버 회원 자격을 준다. 회원들은 거의가 사회인으로 집안의 가장이신 분들도 상당히 많다. 회원들은 예전부터 게임을 좋아하던 사람부터 나이들어 게임의 재미를 아신 분들도 상당수 가입해 있다. 회원들이 주로 가지고있는 게임기는 플레이 스테이션. 하지만 SFC, 새턴, N64 등을 소유한 사람도 많으며 기종간의 다툼따위는 절대 없다. 어느정도의 경제적 능력을 가진 사람들의 모임인 만큼 1-2달에 한 번씩 공식 오프를 가지며 그때는 각종 게임의 경연장이 되고 비디오 상영회도 가진다고 한다. 얼마전 폐쇄 운영으로 돌아서기는 했지만 게임을 좋아하는 25세 이상의 사람은 누구나 가입할 수 있다. 게임을 즐기는 데 나이가 걱정된다는 사람이 있다면 한 번쯤 방문해 보시는 것도 좋을 듯하다.

(HITEL. GO SG255)

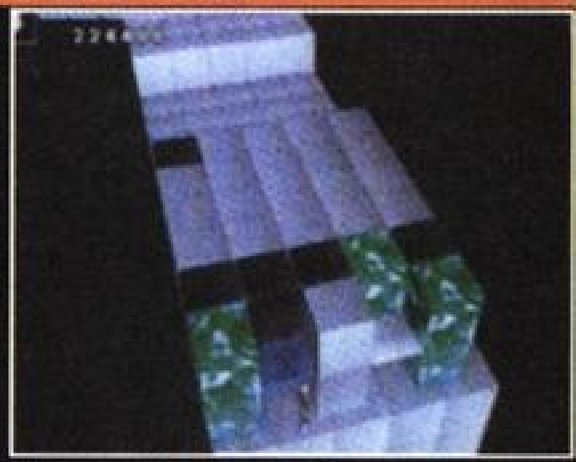






낙하형, 직소, 로직... 퍼즐 게임에는 수많은 종류가 있다. 그런 작품들 중에 오랫동안 유저들에게 사랑받는 작품은 어느것이나 룰이 간단하고 조작이 간편한 것 뿐이다. 지금 소개하려는 I.Q도 이 대열에 끼어들만한 소프트로 간단하기는 하지만 강한 중독성을 가지고 있다.

아주 새로운 방식의 게임



아무것도 보이지 않는 캄캄한 공간에 있는 정육면체 큐브의 더미위에 한 사나이가 서있다. 그리고 전방으로부터 자신을 깔아 버리려는 듯한 큐브더미가 굴러온다. I.Q는 이 블록더미를 소거시켜가는 게임이다. 바닥에는 한번에 하나씩 마킹을 할수 있고 그 위에 큐브가 올라왔을 때 버튼을 누르면 블록은 소거된다. 게임은 기본적으로 이 과정의 반복이지만 큐브 중에는 소거하면 마크가 생겨 주변의 큐브를 한꺼번에 제거할 수 있는 어드벤지 큐브와 지워서는 안되는 포비든 큐브가 존재한다. 모두 9스테이지가 있으며 게임오버 시에는 게임 결과에 따라 플레이어의 I.Q가 표시된다. 이 게임이 처음 등장한 것은 파이널 판타지가 등장했던 1월 31일이었다. 물론 파이널 판타지에 밀려서 처음에는 그다지 매스컴의 주목을 끌지는 못했었지만 아키하바라에서는 점두 데모플레이용으로 상당히 많이 전시되었고 발매 후 완전 매진상태가 한동안 계속되었다. 하지만 그때 당시에는 막대한 CF의 영향이었다고 생각할 수도 있었지만 파이널 판타지의 인기가 약간 시들해진 지금에 와서 또 다시 주목을 받으며 판매랭킹 상위에 부상하고 있는 비결은 무엇일까?

I.Q (intelligent Qube)

인기의 비결은?

일단은 독특한 디자인을 들고 싶다. 암흑의 공간속에 홀로 서있는 사람. 그를 엄습하는 무미건조한 큐브들. 뒤는 오로지 절벽뿐. 사나이에게 남아있는 선택은 큐브를 지워 살아남거나 절벽으로 비명을 지르며 떨어지던가 둘 중에 하나. 왠지 위기의 시대를 살고있는 현대인의 심리를 상징하고 있는 것처럼 보인다. 그런 살벌한 풍경에서 자신을 엄습해오는 큐브들을 하나하나 터트릴때의 쾌감은 패드를 계속 붙잡게 만드는 마력을 지니고 있다. 그리고 폴리곤 캐릭터가 열심히 돌아다니면서 플레이하므로 게임에 대한 감정이입이 상당히 쉽다는 점도 있다. 만약 캐릭터가 없는 단순한 마킹만의 작업이었다면 이 정도의 몰입감은 불가능 했을 것이다. 그리고 그러한 분위기를 잘 살려주는 음악과 함께 우수한 CM의 효과도 크다. 게임의 엔딩 시에 나오는 비명속에 어둠으로 사라지는 사람의 모습을 클로즈 업하는 그 CF는 많은 사람들의 눈길을 끌었다. 그리고 적절한 게임명 선택도 큰 역할을 했다. 사실 이 게임 이름인 I.Q는 Intelligent Qube의 약자로 단순히 게임의 점수를 나타내는 단위이기는 하지만 일반적으로는 머리가 좋은 정도를 나타내는 척도로 쓰인다. 이 게임을 처음할 때는 누구나 IQ 0-1이 나오는 것이 보통. 여기에서 사람들은 충격을 받는다. 누구나 어렸을 때 자신의 IQ를 가지고 다른사람들과 비교해서 우월감이나 열등감을 느껴본 적이 있을테니까. '아니 내 IQ가 겨우 이 정도라고? 웃기지마' 라는 생각으로 게임에 몰입하게 되는 것이다. 사실 약간 사기적인 요소가 보이는 것도 사실이지만 전략의 승리라고 말할 수 있다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 게임 그 자체의 불가사의한 매력이다. 누구나 초반에는 랄랄라 하면서 클리어가 가능하지만 점점 나갈수록 난이도가 올라가기 시작하고 결국 저주의 비명을 지르며 암흑속으로 떨어지게 되지만 아쉬움과 동시에 상쾌감도 만족감도 아닌 뭐라 말할수 없는 희한한 감각을 남긴다. 그 독특한 분위기와 전체적인 센스는 그야말로 독보적인 것으로 플레이어에게는 마치 조용한 악몽처럼 느껴진다. 그러한 느낌이 무의식적으로 플레이어를 다시 게임의 세계로 이끌게 되는 것이다. 이런 새로운 매력을 보여준 퍼즐소프트는 PS에 들어와서 처음이라고 해도 과언이 아닐 듯, 그야말로 차세대에 걸맞는 퍼즐소프트라는 느낌이다.



광고인이 만든 감각적 퍼즐

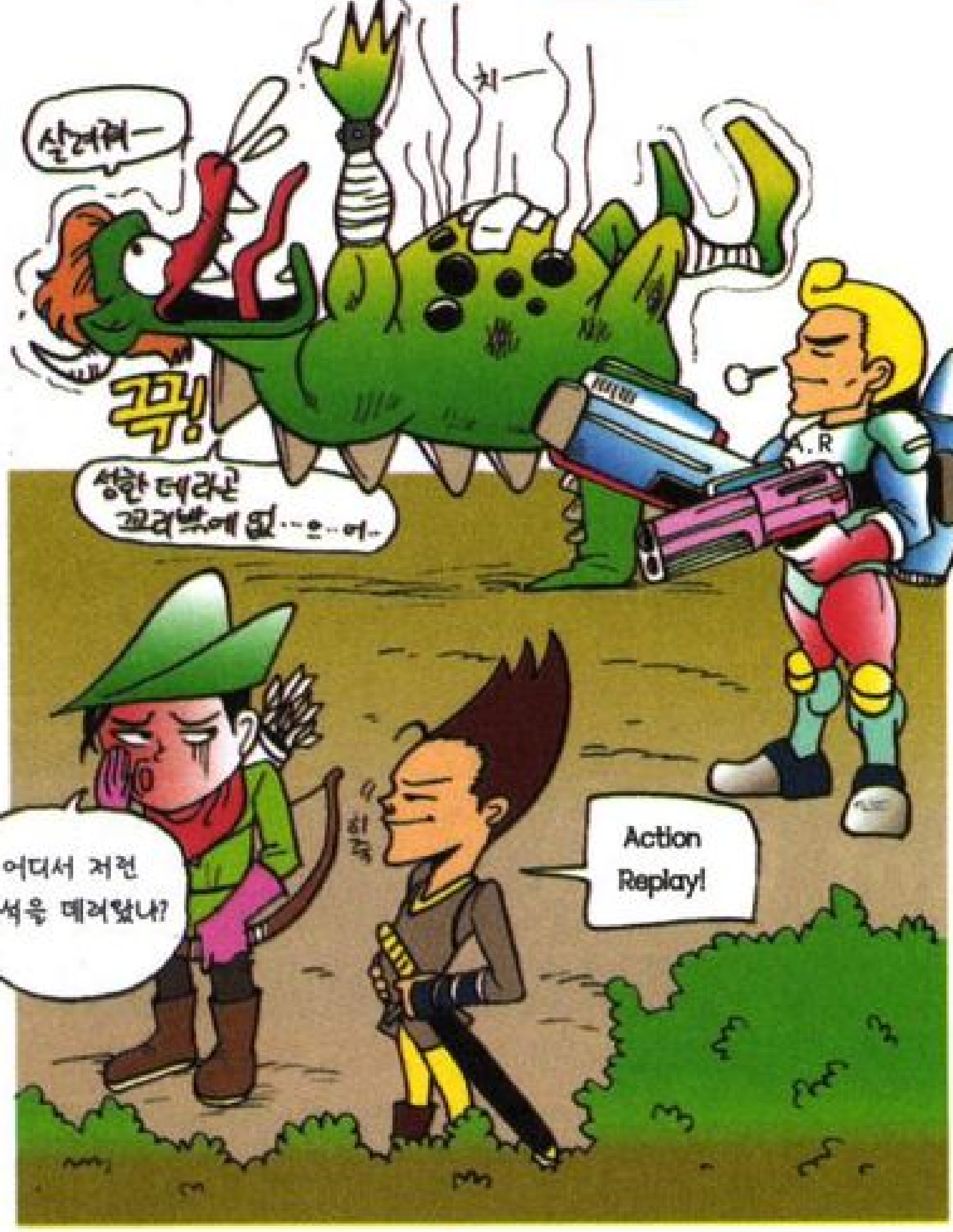
이 게임을 만든 사토우 미아히코는 우리나라에도 널리진 산토리 위스키의 모르츠 맥주CF로 유명한 CF제작자 다. 당시 모르츠 맥주는 인기 하위를 달리는 맥주였지만 제품 이름을 연호하는 독특한 시리즈 CF로 인기 1·2위를 다투는 맥주가 되었다는 신화같은 이야기가 있을 정도다. 그런 사람이 처음 만든 게임이라는 면에서 많은 사람들의 주목을 받았었지만 역시 예상을 빗나가지 는 훌륭한 게임을 우리앞에 선보여 주었다. 게임기는 차세대가 되었지만 현실적으로 게임성에 있어서는 그저그런 상태를 보여주고 있는 요즘 그야말로 차세대의 그래픽과 새로운 게임성이 조화된 제대로 된 작품이라는 느낌이다. 사실 RPG가 게임계를 주도하고 있다고는 하지만 인구 전체를 보았을때는 RPG를 할 줄 모르는 사람들이 훨씬 더 많다. 그런 일반인들을 게임으로 끌어들이기 위해서는 이런 간단하지만 새로운 게임들의 필요성이 점점 대두되고 있다. 그만큼 이 게임이 가지는 의미는 크다고 할 것이다.



메이저 회사들의 역할

이 게임을 만드는데 든 제작기간은 1년 4개월. 동원된 프로그래머는 단 1명이라고 한다. 사실 이 게임이 이런 다양한 매력을 가지고 있기는 하지만 만약 SCE의 이름을 빌어 나오지 않았다면 그대로 사장되어 버리고 말았을 가능성이 많다. 이 게임의 빅히트(50만개 돌파)에는 SCE의 광고 공세가 큰 역할을 했던 것이다. SCE가 게임기 후발 주자인만큼 여러 벤처소프트들에 지원해 왔던 것이 이렇게 결실을 맺은 것이라고 할 수 있다. 요즘처럼 소프트들이 다량으로 등장하는 시대에는 좋은 작품들이 사장되어 버리고 마는 결과가 많다. 이런 소프트들을 구제할 수 있는 것은 메이저들의 적극적인 지원이라 할 수 있다. 이러한 양질의 소프트의 계속적인 등장을 바라면서 다시 한번 SCE의 새로운 도전을 기대해본다.

액션 리플레이 「발견」과 「과오」의 양면성



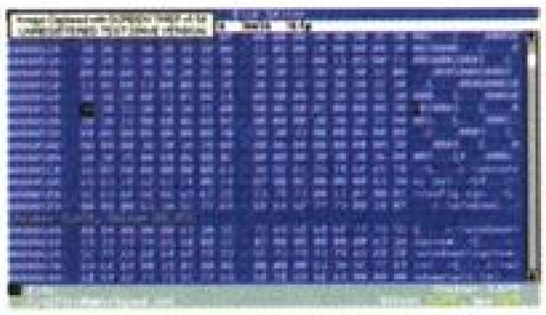
아주 예전에 외국 잡지에서 본 만화 한컷이 생각이 난다. 거대한 몬스터가 억울하다는 표정으로 벌집이 되어 쓰러져 있고 그 앞에는 우주복과 로켓, 발칸포 등으로 중무장한 사람이 흡족한 미소를 짓고 있다.
RPG 게임에서는 별로 신기할 것이 없는 장면이다.
그러나, 그 뒤에는 칼과 활 같은 구식 무기로 무장한 두명의 대원이 대화를 나누고 있다.

필 자 : 서민성
PC통신 하이텔 올드게이머 동호회 회원
(HITEL ID : megazone)

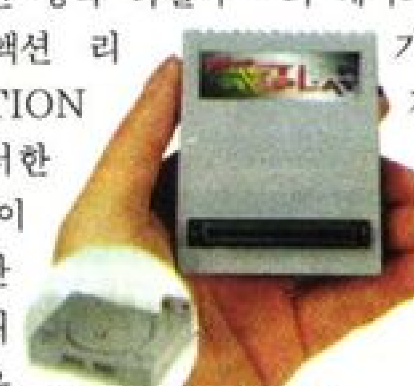
액션 리플레이의 등장

윈95 이전의 도스시절에 있어서 PCTOOLS는 섹터에디팅을 위한 보편적인 도구였다. 데이터 조작을 통해서 정식으로는 손에 넣을 수 없는 돈, 경험치, 아이템 등을 얻는 금단의 비법.. PC게임에 있어서 섹터에디팅은 이미 새로운 기술이 아니었다. 대부분의 게이머들은 섹터에디팅의 필요에 의해서 16진수를 처음 배울 정도였으니까. 요즘 게임중에는 아예 치트키(CHEAT KEY)라고 해서 섹터에디팅의 수고를 덜어주는 제작자측의 친절한 배려도 많이 접할 수 있다. (둠의 예를 보라!)

그러나 게임기에 있어서는 사정이 다르다. 롬팩 내부의 RAM 이나 전용 메모리 팩 등을 사용하는 가정용 게임기는 일반 유저들의 데이터로의 접근이 원천적으로 금지되어 있었다. 비기 또는 우라와자(うらわざ)라고 불리워지는 제작사에 의해 계획된 방법외에는 오직 자신의 실력과 운만이 게임을 클리어해야 했던 것이다.


ps게임의 섹트 에디트는 예전부터 존재해 왔다

최근 차세대 게임기의 정상을 달리고 있는 플레이스테이션도 예외는 아니어서 게임에 따라서는 모니터 앞에서 자신의 은근과 끈기를 시험할 수 있는 기회가 많이 제공되었다. 얼마나 많은 게이머들이 자신의 손재주를 원망하면서 게임을 포기해야 했는지는 정확한 통계가 불가능하지만 연사나 슬로우 기능, 심지어는 메모리 기능이 있는 각종 주변기기의 판매현황을 볼 때 미루어 짐작하는 것이 가능하다. 작년부터 국내에 알려지기 시작한 영국 다텔사(DATEL)의 프로 액션 리플레이(PRO ACTION REPLAY)도 이러한 주변기기중의 하나이다. 그러나 단순한 주변기기로 취급해 버리기에는 어려운 그 무엇인가가 있다.


이것이 PS용 액션 리플레이다

'어떠한 난이도에도 용기를 잃지 않도록 해 주는 게이머들의 마지막 희망!'이라는 궁극의 찬사와 함께, '게임의 재미를 스스로 반감시키는 바보들의 도구'라는 혹평도 동시에 받고 있는 화제의 도구... 액션 리플레이(이하 액플)에 대해서 이야기 해보려고 한다.

새로운 게임의 세계

최근 국내의 각종 게임기 관련 잡지, 통신망은 물론이고 정보의 바다라는 인터넷에도 각종 액플코드가 난무하고 있다. 요즘은 신종게임의 발매와 거의 동시에 액플을 이용한 게임의 개조코드가 알려진 것이다. 개중에는 내용이 불분명한 코드나 하드웨어의 버전이 달라서 작동하지 않는 코드도 섞여 있지만 일단 작동하기만 하면 이제까지 즐기던 게임을 전혀 다른 시각에서 플레이하는 것이 가능하다. 사실 이러한 게임 에디팅은 SFC의 카피머신이었던 UFO시리즈에서도 가능했지만 그때는 어느 정도의 프로그램에 대한 지식이 없다면 불가능했었는데 PS의 액션 리플레이는 단지 간단히 숫자만 입력하면 자동으로 실행이 된다는 편이성 때문에 한단계 앞선 형태라고도 할 수 있다. 액플은 플레이스테이션 메모리에서 임의 번지의 데이터를 고정시키는 기능이 주가 된다. 언뜻보면 단순한 기능이지만 활용여하에 따라서는 경이적인 위력을 발휘하기도 한다. 액플을 이용한 게임의 개조코드는 대부분 다음의 세가지 종류로 분류된다.

■첫번째는 가장 보편적이고 단순한 종류이다.

액플을 사용하여 남은 기체수, 컨티뉴 회수 등이 기록되는 메모리 번지를 고정시키는 것이다. 액션이나 슈팅게임 등에 주로 사용되고 게임의 난이도를 조절한다기 보다는 게임오버에 대한 불안을 없애주는

보험정도의 기능이다.

■두번째는 일명 무적코드 라고 불리우는 종류로서 프로그램상의 가산, 감산 카운터 부분을 조작하는 코드이다. 타격판정이나 시간제한 등을 고정시켜 버림으로써 게임의 난이도를 엉망으로 만들어 버린다.



이런 말도 안되는 능력치 에디트도 가능하다

■세번째는 메모리에 특정 데이터를 써 넣는 방법으로 여러가지 효과를 기대할 수 있다. 대표적인 것이 돈, 경험치, 아이템 등을 수정하는 것이다.

특히 치트 키(CHEAT KEY) 또는 우라와자라고 불리는 비밀 커맨드의 경우는 사용되는 것을 제작자가 예상하고 만든 것이기 때문에 전체적인 게임의 난이도에는 영향을 주지 않는다. 즉 치트 키가 사용되는 경우에는 그 사용 여부를 화면에 표시하여 유저의 자존심을 자극한다든지 순위 (RANK)에는 기록 할 수 없다든가 하는 여러가지 핸디캡이 주어지는 것이다. 게다가 치트키가 사용되는 게임도 몇가지 안되고 기능도 다양하지 못한 반면에 액플의 경우는 원하는 코드의 입수가 조금 어려울 뿐, 어떠한 게임에도 적용이 가능하다.

이 글의 목적이 액플의 기능을 소개하는 것이 아니므로 자세한 내용을 생략하지만 어떤 액플코드는 부시도 블레이드라는 게임에서 잔인성 문제 때문에 노란색으로 처리된 피의 색깔을 빨간색으로 바꾸는 등 액플의 활용도는 생각지도 못한 방향으로 발전하기도 한다.

그러나 이렇게 막강한 기능을 가진 액플의 존재 의의에 대해서는 의문을 가지지 않을 수 없다. 개발자 특히 게임기용 게임의 개발 스텝들에게 있어서 액플의 존재는 처음부터 무시되고 있다. 즉 유저가 게임을 즐기기 위해서 필요한 요소라고 생각하고 각종 난이도 설정을 행하는 것이다. 물론 난이도 조절에 실패한 게임들도 다수 존재하지만 막대한 개발비를 투입해서 완성된 게임들은 난이도와 흥미유발이라는 두 마리 토끼를 잡기 위해서 고심한 흔적을 발견할 수 있다. 개발과정에 따라서 달라지기는 하지만 테스트 플레이어들에 의한 난이도 조절이나 평가판, 체험판 등의 배포에 의한 데이터 수집 등은 이미 보편화된 현상이다.

액션 리플레이의 존재의의

한번이라도 게임중 겪게 되는 좌절과 환희가 얼굴도 모르는 게임 개발자에 의해서 사전에 정밀하게 계산된 것이라는 생각을 해 본 적이 있는가? 이견도 존재하겠지만 유저의 자유도가 점점 줄어들고 있는 최근의 게임들은 개발자가 미리 디자인 해 둔 몇개의 코스를 따라가야 하는 인터랙티브 영화와 같은 느낌이 든다. 게임 제작자는 미리 유저들이 겪어야 할 난관들을 설계해 두고 이 시련을 무사하게 넘긴 사람들이 맛볼 수 있는 감동을 준비해 둔다. 구태여 고진감래라는 옛말을 예로 들지 않더라도 난이도가 높으면 높을수록 성취감은 커지는 것이다. 물론 이러한 과정에서 액플이라는 존재는 철저하게 배제되어야 하고 무시되어야만 하는 것이다. 그렇다면 개발진의 이러한 배려를 무시(?)하고 게임을 재미없게 진행하는 것을 가능하게 해주는 액플의 존재의의는 과연 무엇일까?



액플을 PC와 연결할 경우 직접 코드를 찾을 수도 있을뿐더러 메모리카드의 데이터를 하드에 저장할 수도 있다

액플 예찬론자의 이야기를 들어보자.

"제이람 존이라는 게임을 해보셨소"

특별히 이 게임을 비난하려는 것은 아니지만 초심자가 어찌해 볼 수 없는 난이도와 컨티뉴시의 불편함은 플레이해 본 사람만이 이해할 수 있을 것이다. 필자는 지금도 한동안 잊고 지내던 이게임을 액플을 구입해서 다시 시작했을 때의 느낌을 잊을 수 없다. 조금 부끄럽긴 하지만 고백하자면 복수의 쾌감 바로 그것이었다. 비록 한번 클리어 후에는 두번 다시 돌아보지 않게 되었지만 말이다.

게임에 따라서는 상당히 어려운 조건을 만족할 때 숨겨진 포상을 주는 경우가 있다. 하드 레벨로 노미스 클리어라든가 하는 조건들이 그것이다. 개성이라는 단어를 다양성이라고 이해할 때 개개인의 실력차는 분명히 존재한다. 우리 주변에는 레이스톰이라는 게임을 비행기 한대만으로 클리어할 정도의 뉴타입들이 분명히 존재한다. 그러나 대다수의 게이머들은 뉴타입에 속하지 못하는 사람들이다. 자신의 한계를 넘어서려는 뉴타입이 아닌 사람들의 노력은 눈물겹다. 필자도 릿지 레이서에서 블랙카를 실력으로 잡으려다가 성격을 망칠 뻔했던 경험을 가지고 있다. 바로 이럴때 액플은 확실한 해결책을 제시해 준다. 실력으로 목표를 달성했을 때의 성취감과 동일하지는 않겠지만 자신이 오랫동안 못하고 있던 것을 해냈다는 또 다른 의미에서의 성취감이 존재하는 것이다.

그밖에도 자신이 한번 클리어했던 RPG 게임을 두번째 진행할 때 적절하게 액플을 활용한다면 RPG 게임의 재미를 유지하면서도 쾌적하게 진행하는 것이 가능하다. 예를 들어 FF7에서 마테리아를 마스터할 때라든가 쵸코보를 키우기 위해 돈이 필요해졌을 때 액플은 유용하게 사용된다. 물론 두번째 플레이를 전제로 말이다. 특히 게임을 여유있게 즐길 시간이 부족한 사람들에게 있어서 레벨 업만을 위한 무익한 시간과 노력을 절약할 수 있는 것은 정말 매력적인 일이다.

액플을 사용하면 "게임의 재미가 없어진다"는 말은 어느 정도 사실이다. 일부 게임은 액플코드를 사용함으로써 게임의 존재가치 자체가 위협받기도 한다. IQ라는 게임의 액플코드를 발견했을 때의 충격이라니... 그러나 빨간 피가 튀는 부시도 블레이드를 플레이하고 파란색 슈퍼발키리가 나오는 환상적인 마크로스의 엔딩을 보면서 필자는 액플 예찬론자가 되어 버린다. 기존의 어떤 주변기기가 이런 즐거움을 줄 수 있단 말인가...



액플을 PC에 연결하기 전에 딥스위치의 조정이 필요한 경우도 있다

선택은 유저자신

필자는 오늘도 인터넷에 접속해서 수많은 게임개조 관련 사이트를 찾아다닌다. 웹사이트와 뉴스 그룹들을 뒤져보면 액플의 세계적인 인기를 실감할 수 있다. 물론 개중에는 엉뚱한 코드도 있지만 애타게 찾던 환상적인 코드도 있다. 새로운 액플코드를 찾았을 때의 기쁨은 그 액플코드의 사용여부를 떠나서 새로운 즐거움이다. 새로 찾은 코드를 테스트 해볼 때의 두근거림이나 알려지지 않은 코드를 공개할 때의 기쁨도 액플을 사용함으로써 얻을 수 있는 즐거움이다. 진부한 이야기가 되어 버렸지만 결국 액플도 양날의 칼인 것이다. 활용하는 방법에 따라서는 기존의 게임에서 맛 볼 수 없었던 다양한 즐거움을 제공하지만 액플의 기능에만 의존하기 시작하면 단조로움과의 지루한 싸움만이 기다릴 수도 있다. 어느것을 선택하는가는 우리 유저들의 몫이다.



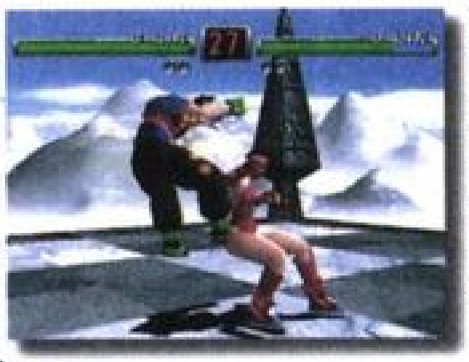
액플코드를 소개하는 사이트가 점점 늘어나고 있다

Cheat Codes For Ps User!

토발 2

●캐릭터 크기를 자유자재로

격투게임의 평가기준에 캐릭터의 크기가 있다. 캐릭터가 크면 그만큼 게임하기가 좋다는 식인데… 그런데 토발2에서는 캐릭터의 크기를 마음대로 결정할 수 있는 비기가 있음이 밝혀졌다. 선택방법은 간단. 캐릭터 선택화면에서 L2 R2 를 동시에 누르면서 ○버튼으로 캐릭터를 선택하면 된다. 그다음은 대전중에 L2를 누르면 캐릭터가 작아지고 R2를 누르면 캐릭터가 커진다.



파이널 판타지 7

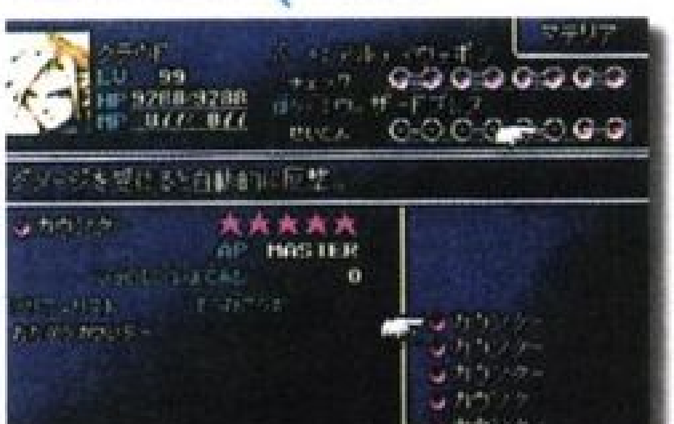
●배틀스퀘어에서 배틀포인트를 쉽게 얻자

더블소환이나 크라우드의 궁극리미트기를 얻으려면 대량의 배틀포인트가 필요하다. 그런데 포인트 얻기가 쉽지는 않고. 그런 여러분들을 위한 정보! 통상 대전도중 지면 배틀포인트를 얻을 수 있지만 마법중 에스케이프를 써서 탈출하면 배틀포인트를 그대로 받을 수 있다. 그것도 탈출했을 당시의 상대와 싸워서 이겼을 때의 BP를 받을 수 있기 때문에 상당히 편리하다. 아이템 케무리다마(けむりだま)로도 같은 효과를 얻을수 있다.

●무한카운터

파티중 누구라도 좋으니 공격을 잘받는 캐릭터에게 카운터 마테리아를 잔뜩 달아주자. 보통 카운터 마테리아는 하나밖에 없기 때문에 마스터를 시켜서 숫자를 늘려야 한다. 커맨드 카운터나 마법카운터 마테리아로도 가능하다. 전투에 들어가 상대의 공격을 받으면 장착한 카운터 마테리아의 수만큼 반격하게 된다.





파이터즈 임펙트

96년 가을 아케이드에 등장해 여러 가지 신선한 시스템으로 많은 주목을 받았던 파이터스 임펙트. PS로 등장하면서 여러 가지 추가 기능이 보강되었다.

① 중간보스, 최종보스 사용 기능

1번 클리어할 때마다 한명씩 사용 가능해져서 4번 클리어하면 모든 보스 캐릭터를 사용할 수 있다. 단 중간보스중 닥터 위즈는 사용할 수 없다.

② 캐릭터 모델 기능

캐릭터의 모델을 여러 가지 형태로 변화시킬 수 있다.

●얼굴, 발, 손의 거대화

철권2의 대두 모드와 비슷한 기능. 타이틀 화면에서 셀렉트 버튼을 10번 누른다.

●종이 캐릭터

캐릭터를 최대한 얇게 만들어 옆에서 보면 거의 보이지 않는다. 타이틀 화면에서 방향키를 오른쪽으로 10번 누른다.

●시레누의 다른 모델을 사용할 수 있다

전혀 다른 모습의 시레누를 사용할 수 있다. 캐릭터 선택화면에서 □와 ○를 누른 채로 스타일을 선택한다.

●이쑤시개 캐릭터

캐릭터를 이쑤시개처럼 가늘게 만든다. 때문에 무슨 짓을 하는지 전혀…. 타이틀 화면에서 방향키를 왼쪽으로 10번 누른다.

●캐릭터 축소

캐릭터를 평상시의 1/2 크기로 만든다. 다른 캐릭터 모델 변화는 타격 판정의 변화가 없지만 이것만은 예외로, 축소된 캐릭터는 상단 하단공격을 맞지 않으며 축소 캐릭터의 공격은 모두 하단판정이 된다.

★이상의 모델 기능을 게임중 해제하고 싶으면 무조건 타이틀 화면에서 셀렉트를 10번 누르면 된다.





슈퍼 팡 콜렉션

스테이지를 마음대로 골라서 플레이할 수 있는 비기가 발견되었다. 다만 주의해야 할 것은 게임모드에 따라 각각 커맨드가 틀리기때문에 주의해야 한다는 것. 특히 폼핑월드는 다른 2개와 전혀 방식이 틀리기 때문에 착각하지 말도록 하자

●폼핑월드: 지역 선택 화면에서 X 버튼을 누른 상태로 커서를 이동시킨다.

●슈퍼 팡 : 게임 모드 셀렉트에서 투어 모드로 커서를 옮기고 아래쪽을 누르면서 게임 스타트

●팡! 3 : 게임 모드 셀렉트에서 노말 모드에 커서를 맞추고 아래쪽을 누르면서 게임 스타트



파라파래퍼

간단하면서도 신선한 게임성으로 많은 인기를 얻고 있는 파라파래퍼. 보통 플레이를 할 때 방향키는 사용하지 않는데, 방향키에도 나름대로 용도가 있다는 사실이 밝혀졌다.

① 방향키 왼쪽

스테이지1을 제외하면 나머지 스테이지에서는 버튼하나에 한가지 단어가 대응되지는 않는다. 그런데 문절 도중에 방향키 왼쪽을 누르면 그 문절의 처음으로 돌아가 버리게 된다.

② 방향키 오른쪽

랩에서 템포를 살려주는 아날로그 레코드의 스크래치음을 파라파에서도 체험할 수 있다. 문절 사이에서 방향키 오른쪽을 누르면 직전에 발음했던 말을 반복해서 발음하게 된다.

③ 방향키 위쪽

방향키 위를 누르면서 플레이하면 스테이지 여기저기에서 숨겨진 캐릭터들이 등장한다. 스테이지 1에서는 양파닌자, 스테이지 2에서는 개구리선생이 등장하므로 잘 찾아보자.



모 집 중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보 낼 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 PS비법 담당자앞

PS액션 리플레이 코드

PLAY STATION

파이널 판타지 4

■전투종료후 전원 경험치 MAX 80165612 : 1400
■전투종료후 GOLD MAX 8016509A : 1400
■LEVEL UP시 최대 HP/MP MAX 8016607A : 1400
■LEVEL UP시 어빌리티 MAX 80165CF6 : 1400
80165D92 : 1400
■자코 불출 800D0686 : 0000
■어디서나 세이브 가능 300D1A02 : 0008
■아이템 개조. 800D1440 : XXYY
(XX:갯수, YY:종류)
■추천 아이템
1B:엑스칼리버
41:풍마수리검
7C:리본 B6:별모래
D3:에릭사,
2F 무라사메
3A 마사무네
3F:라그나로크



아런드라

■HP MAX 801AE43C : 0032
801AE440 : 0032
■MP MAX 801DE5A4 : 0004
801DE5A6 : 0004
■GOLD MAX 801DE5A8 : 270F
■금 부리 MAX 801DE5AE : 0063
■열쇠 MAX 801DE6A8 : 0063
■무적 801AE5F4 : 007D



雷電 DX

■마스터 코드
D00260EC : 0001
■기체 무한
800260F0 : 0000
■BOMB 무한
8004C0F6 : 9085
■보스전에서 타이머 정지
80041D86 : 0060
■무적 800445A6 : 1400
8004463A : 1400



제비우스 3D/G+

〈제비우스, 슈퍼제비우스, 제비우스 어레인지〉

■마스터 코드 D0022C68 : 0010
■솔발로우 무한 80022C6C : 0000
800417F4 : 0000
■무적 80025E82 : 1000

〈제비우스 3D/G〉

■마스터 코드
D0022C68 : 363E
■솔발로우 무한
8006E5B0 : 0000
■무적
8006E272 : 1000
■추가 스테이지
8018F598 : 0006/800103DC : 0086/800103DE : 0086



벨데셀바 전기

■마스터 코드
D006287C : 1023
■전투종료후 GOLD MAX
80010BD0 : E0FF
80010BD2 : 05F5
■전투종료후 LEVEL MAX
8006D542 : 1400
■탄알 무한
8006287E : 0040



페다2

■마스터 코드 D0032550 : 0C04
■HP가 줄지 않음 8003256E : 1400
■MP가 줄지 않음
800397E6 : 0040
■전투종료후 LEVEL UP
80053078 : 0064
8005307A : 3402
■일격필살
800391FA : 0063
■OPM MAX
800ADE38 : 03E8



부시도 블레이드

대전, 연습 모드에서 카체 사용가능
100인 베기에서 殿様(도노사마)사용 가능
■스토리모드에서 사용시 버그발생
• 1P 8011FCAC : 0006
• 2P 8011FCB0 : 0006
■스테이지 셀렉트(대전모드) 800A2CF8 00XX
■무적모드
• 1P 8013EB0A 0000
• 2P 8013E7F2 0000
■공격에 맞지 않는다
• 1P 8013EAF6 0000
• 2P 8013E7DE 0000



트루러브 스토리

■4계절 올크리어
80010834 : 000F 80010836 : 000F 80010838 : 000F
8001083A : 000F 8001083C : 000F 8001083E : 000F
80010840 : 000F 80010842 : 000F 80010844 : 000F

이터널 멜로디

■돈 최대 800A4BD8 869F
800A4BDA 0001
■상성최대 800A4B7A 0064 800A4B7C 0064
800A4B7E 0064 800A4B80 0064
800A4B84 0064 800A4B86 0064
800A4B88 0064 800A4B8A 0064
800A4B8E 0064 800A4B90 0064
800A4B92 0064 800A4B94 0064

쿠론즈게이트

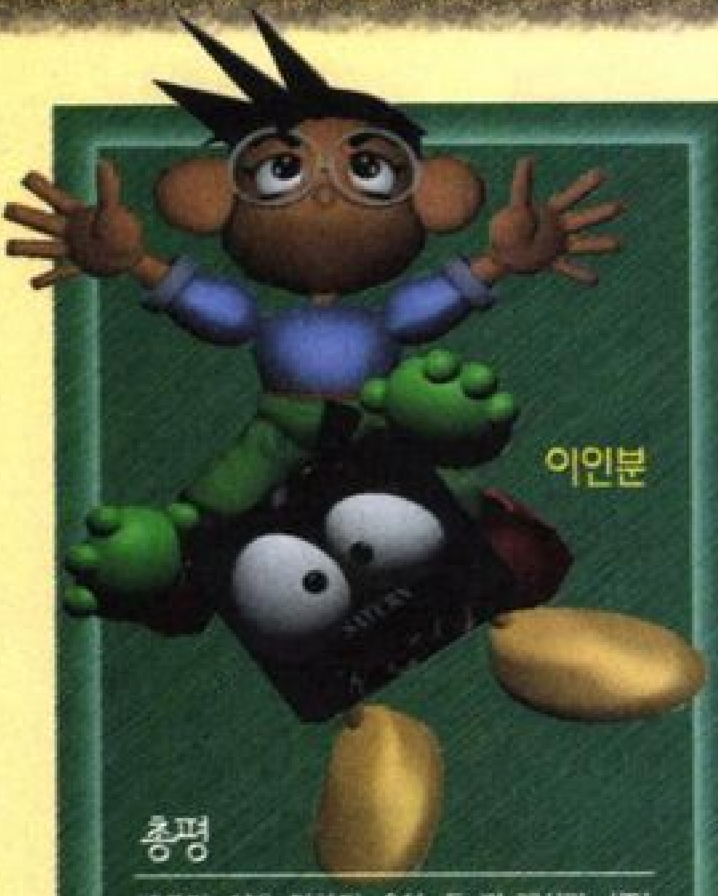
■MONEY 8007ED88 270F
■LIFE 800A9ABC 03FF



토발2

• 1P 무적 80123E70 03E7
• 2P 무적 801260B4 03E7
• 시간 800F7EF4 0F00





이인분

총평

빠르면 이번 달부터 우영 등 몇 개사가 새턴 하드웨어를 정식 유통할 계획이다. 게임 유저로서는 매우 반가운 일이며 특히 이번에 들어올 새턴의 경우 삼성 새턴과 달리 기본적으로 J코드로 만들어진 일본 세가 새턴이어서 더욱 기대가 된다. 단속 자체가 좋다 나쁘다를 떠나서 단속의 여파로 정식 유통이 활성화 된다는 것은 장기적으로 볼 때 매우 기쁜 일이다.

게임 비하인드 스토리

블랙 벨트 프로젝트?

지난호 챔프에서 공개한 바와 같이 현재 새턴의 후속 하드웨어 프로젝트라고 알려진 「블랙 벨트」 프로젝트. 물론 세가측의 공식발표는 아직 없으며 새턴의 후속 하드웨어를 논한다는 것은 시기상조라는 것이 세가의 공식적인 입장이다. 그럼에도 불구하고 「블랙 벨트」 프로젝트의 관심도를 반영하듯 게임가에는 이와 관련된 소문이 무성하다. 한편 영국의 「C&VG」라는 게임 잡지에 이와 관련된 사진이 최근 공개되어 화제를 불러 일으켰다. 물론 나중에 어느 일러스터의 추측에 의한 사진이라는 것이 밝혀지며 한낱 해프닝으로 끝났지만 사진을 보면 알 수 있듯이 세가대신 「세가반다이」라는 상호와 「새턴」과 같이 「블랙 벨트」라는 프로젝트명을 그대로 상품명으로 사용했으며 콘트롤러 접속부는 N64의 것을 모방했다는 것을 알 수 있다.



2등 이미지 탈피 위한 세가의 뉴 프로젝트

프로젝트 소닉이란?

현재 많은 유저들이 새로운 소닉을 기다리고 있는 것은 사실이다. 현재 세가가 소닉을 이용한 여러가지 사업을 세계 규모로 전개하고 있는데 그것이 소닉 프로젝트이며 그 1탄이 바로 「소닉 잼」이라고 할 수 있다. 따라서 게임 이외 애니메이션 등 다른 모습의 소닉도 충분히 검토되고 있는 중이라고 한다. SS용 「소닉」이 이제야 나오게 된 이유로 우선 그동안 소닉팀이 「나이츠」와 「크리스마스 나이츠」에 전력투구했고 나름대로의 재충전 기간을 가진 후 제작에 들어갔기 때문이라고 한다. 그리고 역시 소닉은 소닉팀이 아니면 안된다는 것이 그 이유이다.

그러면 소닉과 나이츠의 관계는 어떻게 되는 것일까? 세가팀에서는 차기 소닉의 충전기간에 만들어진 나이츠는 소닉과는 별도의 프로젝트로 즐거움이나 통쾌함을 추구한 작품이라고 한다. 유저들에게 반응이 좋은 편이어서 좋은 경험도 되었고 이 경험이 반드시 프로젝트 소닉에 반영될 것이라고 한다.

새턴용으로 새로운 소닉이 발매되지 않고 기존의 소닉을 재발매한 이유로 소닉팀은 소닉이 현재 해외에 비해 오히려 일본에서 많이 알려지지 않았다고 판단, 우선 소닉을 좀더 알리고 이미지를 강화해 신작을 발표하고 싶었다고 한다. 기본적으로 MD용의 완전이식이지만 4개 작품 공통의 변경점으로 타임어택 모드, 스페셜 스테이지 모드, 오토 세이브를 채용했다. 또한 「소닉1」에만 스핀 대쉬가 가능하도록 개선되었다. 이 「소닉 잼」은 MD용 소닉 더 헤지혹의 발매 6주년이 되는 97년 6월경 발매될 예정이며 그 이후에 발매될 오리지널 새턴용 소닉도 97년말 발매를 예정으로 제작중에 있다고 한다.

세가반다이 속보!

1월 23일 합병 발표후 끝없이 새턴팬들의 입에 올랐던 「세가반다이」. 물론 이런 소문에는 그동안 공식발표가 적었던 탓도 있었지만 지난 3월 21일 반다이가 개최한 「합병 취지 설명회」에서는 한동안 공식석상에 모습을 들어 내지 않았던 반다이 사장이 직접 출현해 몇가지 새로운 정보를 발표하였다.

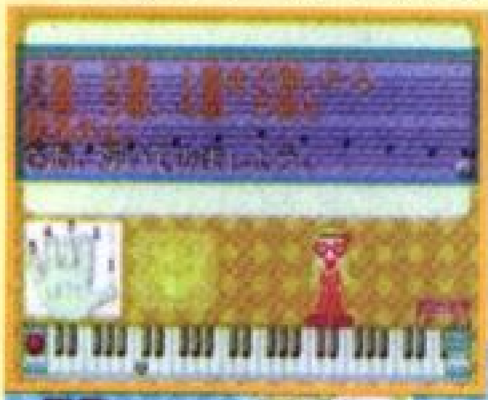
이날 발표에 따르면 합병 후 신회사의 명칭은 「세가반다이 엔터테인먼트」. 이 신 회사에는 어뮤즈먼트, 멀티미디어, 엔터테인먼트의 3개의 사업본부를 핵으로 한 「3 컴퍼니 제도」가 도입된다고 한다. 또한 세가반다이의 로고마크는 새로 디자인되지만 이와는 별도로 종래의 「세가」와 「반다이」의 브랜드명과 로고마크 역시 그대로 존속된다고 발표하였다. 따라서 기존의 상품에는 그대로 종래의 마크가 사용된다고 한다. 물론 이번에 발표된 회사 체제 역시도 아직은 예정사항일 뿐이다. 우선 6월에 있을 예정인 양사의 주주총회에서 승인을 거쳐 정식으로 결정되는 것이기 때문이다. 이것은 결국 6월 주주총회가 끝나면 이 신 회사가 본격적인 활동에 들어간다는 것을 암시하고 있다.

신 회사의 활동은 어뮤즈먼트 컴퍼니가 종래 세가의 어뮤즈먼트 사업을 핵으로 반다이의 어뮤즈먼트 사업을 흡수하여 운영될 예정이며, 멀티미디어 컴퍼니는 컨슈머계의 사업을 담당하게 된다. 하지만 반다이의 PS나 N64용 소프트 사업은 엔터테인먼트 컴퍼니에서 담당하게 될 예정이다. 다시말해 엔터테인먼트 컴퍼니는 현재 반다이가 가지고 있는 대부분의 업무를 그대로 수행하게 되며 다만 세가의 완구사업이 더 추가된다고 생각하면 된다.

새턴 뮤직 스쿨

게임은 물론 멀티미디어로서의 면모를 갖추겠다고 발표한 세가 새턴. 「베이직 포 세가 새턴」과 같은 개발툴에 이번에는 새턴으로 작곡을 할 수 있는 소프트가 발매될 예정이어서 한번 소개해 보도록 한다. 새턴의 내장음원이 가지고 있는 기능을 잘 살린 제품으로 미디 대응 키보드만 있으면 피아노 연주는 물론 레슨도 가능하다. 더구나 악보를 이용한 전자 악기로서의 기능도 가지고 있어 작곡 툴로써 사용해도 무난할 듯하다. 7월경 발매될 예정이며 가격은 8,800엔

으로 미디 플러그가 동봉되어 있다.



○초보부터 12단계의 레슨이 가능

○3가지의 미니 게임도 수록되어 있다. 사진은 소리만으로 음을 알아 맞추는 청감 게임



베이직 포 세가 새턴

새턴이 가지고 있는 폴리곤을 비롯한 강력한 그래픽 기능과 사운드 기능을 유저가 자유롭게 구사할 수 있는 꿈의 프로젝트「베이직 포 세가 새턴」. 새턴 게임을 만들려면 고가의 개발 키트를 갖추어야 하는 것은 물론 개발언어인 C와 C++에 관한 지식이 있어야 한다. 따라서 문자 하나를 화면에 표시하기 위해서도 전문가의 손을 거치지 않으면 안되는 것이다. 하지만 이제는 기초언어라고 할 수 있는 베이직으로 새턴 게임을 직접 만들 수 있다. 그러면 매니어들의 초관심사가 되고 있는「베이직 포 세가 새턴」의 이모저모를 한번 알아 보도록 하자.



이것이 새턴과 PC의 RS232C 단자를 연결해 주는 케이블이다

새턴을 미디 악기로 바꿔주는 MML

게임 만들기에는 그래픽도 중요하지만 BGM이나 효과음도 빠뜨릴 수 없는 부분이다. 새턴 베이직의 음색을 PC용 베이직과 비교해 본다면 PC용과는 비교가 되지 않을 정도이다. 우선 음색은 오케스트라 세트, 락 뮤직 세트, 댄스 뮤직 세트 등 기본 3세트에 피아노 솔로 세트, 헤비메탈 세트, 민속악기 세트 등 특수 음색 세트도 갖추어져 있다. 기본 음색 세트에는 게임용 효과음 30가지가 포함되어 있으며 이런 음색을 간단히 MML 명령으로 자유롭게 다룰 수 있다. 또한 32음 동시 발성이 가능하여 BGM과 효과음을 동시에 낼 수도 있다.



효과음에는 격투 액션용 소리도 있다

편리한 제작 환경

베이직은 C 언어 등과 비교해 볼 때 다루기 쉽다는 장점이 있지만 귀찮은 행번호라는 제약이 있다. 행번호로 실행되는 베이직이기 때문에 당연하다면 당연한 것이지만 대규모 프로그램일수록 이 제약은 크게 작용된다. 하지만 이러한 고민을 해결해 준 것이 바로 SS 베이직의「케이블 접속 타입」안에 들어갈 예정인 BASP라는 소프트웨어이다. 이것은 PC의 도스용 프로그램이기 때문에 PC로 프로그램을 만들려는 사람에게만 해당되지만 매우 편리한 소프트웨어이다. 특히 국내에는 키보드와 플로피 디스크 드라이브까지 있어야 하는「스탠드 어론 타입」에 비해「케이블 접속 타입」이 많이 보급될 것으로 보여 반가운 일이 아닐 수 없다. 이 BASP는 사진을 보면 알 수 있듯이 행번호가 없어 마치 C 언어같이 보이는 리스트를 한번에 행번호가 붙은 베이직 파일로 바꿔준다.



전용 모델러 채용

SS 베이직의 특징 중 빼놓을 수 없는 것이 바로 폴리곤이다. 하지만 문제는 폴리곤을 다룰 수 있는 프로그래머의 실력. 실제로 폴리곤을 수치입력만으로 만든다는 것은 매우 어렵기 때문이다.「케이블 접속 타입」에는 이런 문제를 해결하기 위해 윈도95에서 사용할 수 있는 3D 모델러가 동봉되어 있다.「라이트 웨이브 3D」와 같은 기존의 3D 소프트로부터 SS 베이직용으로 폴리곤 데이터로 변환시키는 데이터 컨버터를 부속시킬 계획도 있었지만 그러면 폴리곤 수가 너무 클 경우 속수무책이 되고 가격 면에서도 실용성이 없어 전용 모델러를 만들기로 했다고 한다. 따라서 SS 베이직이 발매될 경우 이 모델러의 성능에 따라 SS 베이직이 평가받을 수도 있는 중요 부분이 될 것이다.

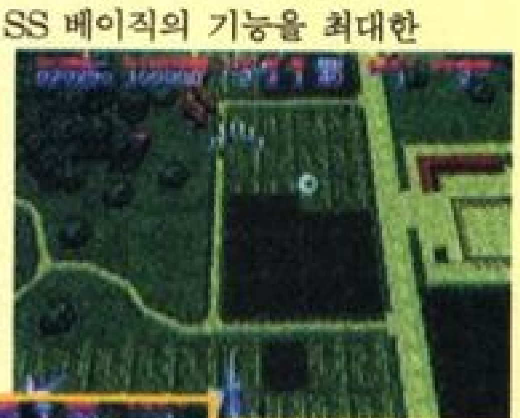


개발중인 3D 모델러의 화면

샘플 게임으로 알아본 SS 베이직

SS 베이직의 능력은 실제로 게임을 만들어 보면서 직접 느껴보는 것이 가장 좋은 방법이지만 다른 게임들과 마찬가지로 데모를 보면서 판단할 수도 있다. 특히 SS 베이직에는 초보자들은 상상 할 수 없을 정도로 화려한 샘플 게임이 수록되어 있다. 물론 꾸준히 노력한다면 언젠가 그런 게임을 만들 수 있겠지만 아무튼 이 샘플 게임을 보면서 SS 베이직을 능력을 가늠해 볼 수 있을 것이다.

지난호 게임챔프에서도 공개되었듯이 샘플 게임은「파이널 블레이저」라는 종스크롤 슈팅 게임으로 주목할 점은 2차원 같아 보이지만 플레이어의 기체와 적 캐릭터들이 모두 폴리곤으로 되어 있다는 점이다. 게다가 속도면에서도 결코 뒤떨어지지 않는다. SS 베이직의 기능을 최대한 표현한 듯 한 화면에 10체 이상의 적 캐릭터가 출현해도 결코 속도가 떨어지지 않는다.





○이정도 수준이라면 판매용 소프트도 만들 수 있지 않을까?

○스테이지마다 보스가 등장한다

통쾌한 공격력 체크!

아 젤

-팬저 드래군 RPG-

팬저 드래군은 원래 슈팅이었기 때문인지 RPG로 개발되어도 그 공격력의 통쾌함 만큼은 잃지 않았다. 전작보다 그 공격법의 패턴도 더욱 다양해졌으며 상성과 속성 등 RPG 스타일의 공격 패턴이 도입되었다.



SAMSUNG/SEGA SATURN

■제작사: RPG
■장르: 세가
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 미정

새로운 타입의 방어력과 공격법

「팬저 드래군」 시리즈의 최신작 아젤의 공격 패턴과 방어 시스템이 일부 공개되었다. RPG로 제작되는 만큼 슈팅의 공격법과는 다소 차이가 있을 것이다. 그리고 첫번째 방어 시스템으로 등장하는 거대한 암석과 모래 회오리. 모래 회오리는 시리즈 1탄부터 등장하였지만 그 당시에는 단순한 배경에 지나지 않았었다. 하지만 이번 아젤에서는 중요한 비밀이 숨겨져 있는 듯하다.

초전박살 강력한 공격력!

팬저 시리즈의 최대 공격이라면 역시 쉴틈없이 공격하는 호밍 레이저의 통쾌한 장면일 것이다. 팬저 시리즈의 호밍 레이저는 플레이어 캐릭터의 강력한 주무기로 적에게도 큰 데미지를 주는 것이다. 이번 「아젤」의 공격법 역시 적에게 큰 데미지를 줄 수 있고 전작들과 비교해도 그 종류가 매우 다양해졌다.

그것은 적의 수와 종류, 진형 등의 요소와 밀접한 관계가 있는 것으로 보여진다. 하지만 이번에 공개된 패턴은 다수의 적을 일거에 해치울 수 있는 편리한 공격 패턴이다. 구체적으로 말하면 하나의 레이저가 첫번째 적만을 호밍하여 공격. 그 다음 두번째, 그다음 세번째 등의 식으로 순차적 공격을 하는 것이다. 이것만 봐도 알 수 있듯이 이번 「아젤」의 공격법은 지금까지의 공격법과는 커다란 차이가 있다. 물론 그냥 겉보기만 다른 것이 아니라 그 사용 목적도 다소 차이가 있다. 예를들면 적의 종류와 성질에 따라 유효한 공격법과 그렇지 않은 공격법이 있는 것이다. 따라서 이 공격법을 적절히 이용해야만 전투에서 고전하지 않을 것이다. 최소한의 공격으로 큰 성과를 얻으려면 우선 적의 속성이나 상성에 맞춘 정확한 선택이 매우 중요하다. 항상 소비되는 BP(바사크 포인트)의 잔량을 고려하는 것도 전투 중 매우 중요하다.

구세기의 방어력!

공중에 떠 있는 거대한 암석. 이것은 공성생물과 커플을 이룬 주인공의 앞을 가로막는 「구세기」의 방어 시스템인 것이다. 표면에서 구세기의 독특한 모양을 볼 수 있다. 이 암석 자체는 공격력을 가지고 있지 않지만 화면을 가득 채우는 거체를 이용해 적을 대항하는 강력한 방패가 되는 것이다. 그리고 이 암석 뒤에는 거대한 모래 회오리가 기다리고 있다. 과연 이 모래 회오리 안에는 무엇이 기다리고 있을까?





드래군이 적의 정면을 돌아 후방에서 톡은!

레이저가 공성생물을 격파하는 순간!



암석

게임쇼에서 공개된 드래군의 비밀!

게임쇼에서 상영되었던 아젤의 비디오에는 드래군의 형태 변화에 대한 장면이 잠깐 상영되었다. 이 비디오를 토대로 보면 드래군에는 공격력, 방어력, 심기력, 기동력 등 4가지의 패러미터가 있어 이 수치가 변하면 공격 중시 형태나 기동력 중시 형태 등의 드래군으로 변형되는 것이다. 하지만 이것이 전투시 플레이어가 임의로 변경시킬 수 있는 지는 아직 판명되지 않았다.





ⓒ 1997 SEGA

긴급공개! 신 시스템

슈퍼 로보트대전F



새턴 유저들의 끝없는 요망이 반영되어 드디어 발매되는 「슈퍼 로보트 대전 F」. 모든 면에서 기존의 로보트대전과는 비교할 수 없을 정도의 최고 레벨을 목표로 제작된다는 발표로 유저들을 더욱 초조하게 만든다.

SEGA SATURN

■제작사: 시뮬레이션
RPG
■장르: 반프레스토
■발매일: 97년 7월 25일
■발매가: 6,800엔

이번 F의 게임 시스템은 기본적으로는 지금까지의 「슈퍼 로보트대전」 시리즈의 답습이라고 할 수 있다. 기본적인 시스템은 물론 스토리에 따라 각 시나리오를 클리어해 가는 기본 형태에 RPG 요소가 강한 캠페인형 전략 시뮬레이션이다. 시리즈의 팬이라면 별다른 어려움 없이 곧바로 게임에 들어갈 수 있을 것이다. 하지만 이번 F에는 특수한 시스템이 새로 추가되었다. 이것은 이데온과 에반겔리온이 추가되었기 때문으로 이들 로보트는 원작에서 특별한 형태의 힘을 가지고 있기 때문에 로보트만을 살린 경우 전반적인 게임의 밸런스가 무너질 우려가 있기 때문에 원작에 따른 시스템이 필요했던 것이다.

에반겔리온을 위한 시스템 도입

에반겔리온의 특수 시스템 언빌리컬 케이블!

현재 이번 F에 등장이 확인된 캐릭터는 에반겔리온의 영호기, 초오기, 이호기의 세가지. 또한 에반겔리온에는 원작과 같이 「언빌리컬 케이블」이 접속되어 있다. 이것은 에반에게 전력을 공급하기 위한 전원코드이다. 언빌리컬 케이블의 특징은 접속되어 있으면 매턴 처음에 에너지 수치가 최대까지 회복된다는 것. 전원설비를 갖춘 맵 상에서 모함으로부터 10매스 이내에서 행동이 가능하다. 이 범위를 범위나 케이블 접속이 끊어지면 그 후 3턴까지밖에 행동할 수 없다. 물론 다시 모함이나 전원설비가 있는 곳으로 돌아가면 재접속된다. 또한 모함에 케이블에 접속되어 있는 경우 모함의 움직임이 어느정도는 제한을 받는다.



산이나 강 보다는 전원설비가 잘 되어 있는 도시가 에반에게는 유리하다



에반겔리온 초호기, 전원이 끊어지면 3턴까지만 행동가능하다



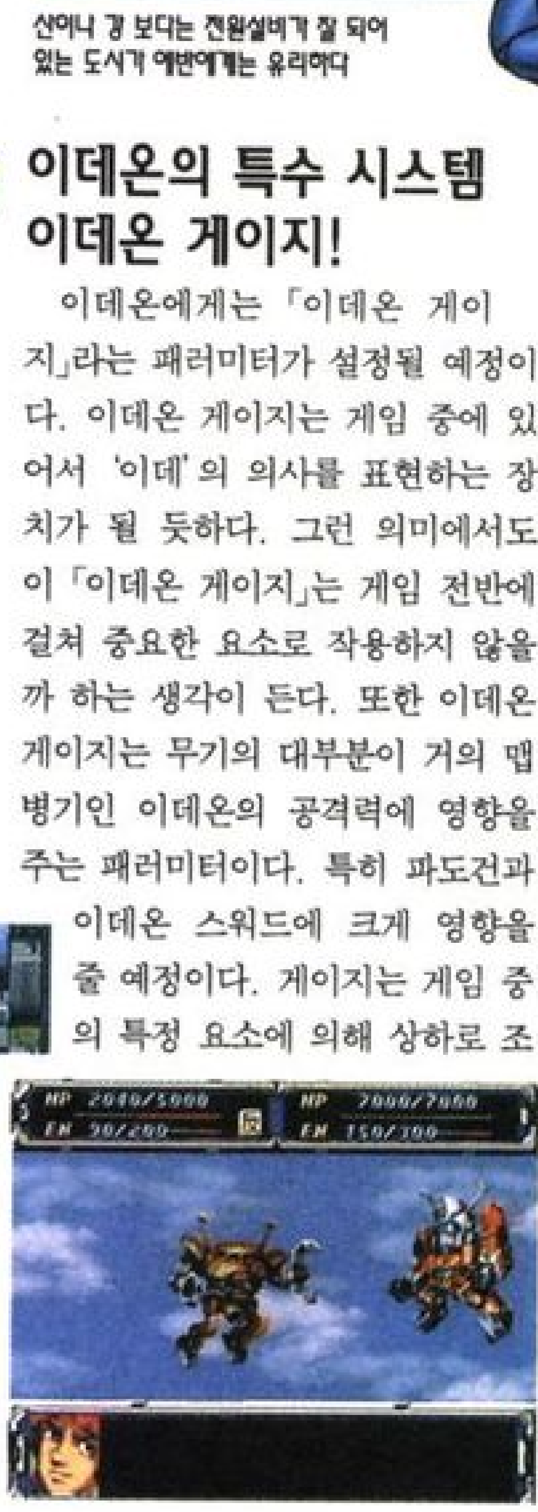
원쪽 하단에 에반겔리온이 모여 있다. 아마도 그 근처에 전원설비가 있는 빌딩이 있는 듯

이데온의 특수 시스템 이데온 게이지!

이데온에게는 「이데온 게이지」라는 패러미터가 설정될 예정이다. 이데온 게이지는 게임 중에 있어서 '이데'의 의사를 표현하는 장치가 될 듯하다. 그런 의미에서도 이 「이데온 게이지」는 게임 전반에 걸쳐 중요한 요소로 작용하지 않을까 하는 생각이 든다. 또한 이데온 게이지는 무기의 대부분이 거의 맵병기인 이데온의 공격력에 영향을 주는 패러미터이다. 특히 파도건과 이데온 스워드에 크게 영향을 줄 예정이다. 게이지는 게임 중의 특정 요소에 의해 상하로 조절되며 이데온의 에너지 게이지와도 관련이 있는 듯하다.



제 6문명인의 정신의식 집합체 '이데'의 비밀을 간직한 로보트







© 1997 BANPRESTO

Line up

진설 사무라이 스피리츠

무사도열전



빅콤에 의해 한글화가 고려중인 SNK의 야심작. 이미 격투 게임으로 캐릭터성을 인정받은 최고의 무사들이 펼치는 대작 RPG. 이번호에는 계속적인 발매 연기로 팬들의 발을 구르게 하고 있는 무사도열전의 이벤트를 공개한다.

SAMSUNG/SEGA SATURN

■제작사: RPG
■장르: SNK
■발매일: 97년 6월 27일
■발매가: 6,800엔

개성 넘치는 6인의 캐릭터들이 주인공인 이 게임에서는 플레이어가 주인공으로 선택하는 캐릭터에 따라 대화나 이야기의 전개 등 각기 다른 이벤트가 발생하게 된다. 기본 설정은 격투 게임이었던 「사무라이 스피리츠」와 그 속편인 「진 사무라이 스피리츠」이지만 그것과는 별도의 비화나 캐릭터별 오리지널 이벤트도 만들어지고 있다. 이 오리지널 이벤트에는 이번에 소개하는 에피소드계와 전투를 포함한 배틀 이벤트계의 2종류가 존재한다.

각 캐릭터 이벤트 공개

하오마루

하오마루를 주인공으로하여 「요화동곡지장(妖花動哭之章)」을 플레이할 때 발생하는 이벤트로는 어릴 적부터 부모님들이 정해준 약혼자를 도장 앞에서 우연히 만나는 이벤트가 있다. 막연하게 위험을 느끼는 그녀와의 만남. 남자다운 멋을 아는 플레이어는 반드시 거쳐야 할 이벤트이다.



○그리고 대화가 시작되지만 …



○북경의 한 마을. 도장 앞에서 약혼녀를 만나게 된다

나코루루

주인공을 나코루루로하여 「사천강림지장(邪天降臨之章)」을 플레이할 때 보스전 후에 발생하는 이벤트. 돌고래가 등장하여 그녀를 도와준다는 내용이다. 그후 그녀는 파티에서 떨어져 단독으로 거암 다코와의 일전을 벌이기 위해 떠난다.



○보스전 후 도와주러 나타난 돌고래와의 대화



○거암 다코와의 결전을 위해 돌고래에 올라탄 나코루루

갈포드

갈포드로 플레이할 때 「요화동곡지장(妖花動哭之章)」에서 발생하는 이벤트. 그의 고향인 샌프란시스코로 가면 어머니와 여동생 등과의 감동적인 재회가 이루어진다. 끈끈한 가족의 정을 엿볼 수 있는 장면이다.



한사람의 몫을 다하라는 어머님의 말씀



여동생 셀레나와의 극적인 만남

어스퀘이크

2개의 장에서 서브 캐릭터로 등장하게 되는 어스퀘이크. 갈포드와는 형제제자 사이로 등장하게 된다. 따라서 갈포드를 주인공으로 선택한 경우 어스퀘이크와의 이벤트가 발생하게 된다. 도적단으로 암약하는 그와 전투에 돌입하기도 하지만 나중에 좋은 만남으로 발전하게 된다.



도적단으로 암약하고 있는 어스퀘이크

우쿄

주인공을 우쿄로 선택한 경우 「구극의 꽃」 이벤트가 발생하게 된다. 우쿄는 꽃의 향기에 취해 파티에서 떨어져 단신으로 「금단의 화원」 깊숙히 들어가게 되고 만다. 홀로 여행에 참가하는 이 남자의 미래는 과연 어떻게 펼쳐질 것인가.



어떤 던전 안에서 우쿄는 꽃 향기를 맡게 되고



○드디어 그가 찾아 헤맸던 「구국의 꽃」을 발견한 것일까?

○여기에 한명의 미녀가 나타난다. 과연 그의 정체는!

7개의 속성이 전략성 증가!

무사도 열전에 등장하는 캐릭터에게는 「염(炎), 냉(冷), 바람(風), 천둥(雷), 성(聖), 마(魔), 무(無)」 등 7개의 속성이 각자 설정되어 있다. 이 속성이 미치는 영향으로 대표적인 것은 상대하는 속성이 전투시 서로 부딪힐 때 데미지의 양이 증감되는 것. 예를들면 염과 바람이 서로 부딪힌 경우라면 바람의 속성을 가진 측의 공격은 염의 속성을 가진 측에게 보통 이상의 데미지를 줄 수 있는 것이다. 따라서 적의 속성을 파악하고 있으면 쉬운 전투를 펼칠 수 있지만 모르는 경우에는 반대로 힘겨운 전투가 될 것이다. 결국 적의 속성을 파악하는 것이 전투의 중요 요소로 작용하고 전략성 없는 전투는 무의미해지는 것이다.

주요 캐릭터의 속성	
●하오마루	바람(風)
●나코루루	성(聖)
●갈포드	천둥(雷)
●우쿄	염(炎)
●겐주로	마(魔)
●참참	무(無)
●샤롤로트	무(無)
●쿄시로	염(炎)
●리무루루	냉(冷)



오리지널 중보스!

RPG의 중요 요소를 생각할 때 흔히 스토리의 재미와 캐릭터의 매력을 생각해 볼 수 있다. 이 무사도 열전에 등장하는 캐릭터 중 플레이어 캐릭터 보스 캐릭터 등은 이미 격투 액션에 등장했던 인기 캐릭터들이어서 캐릭터의 매력면에서는 매우 양호한 편이다. 하지만 이야기 중간중간에 등장하는 중보스는 과연 어떨까? 이번에 이들 중보스 중 3명의 모습이 드디어 공개되었다. 그러면 이들의 개성과 매력을 한번 알아보자.

■아고

나장신 미조키가 보스로 등장하는 「요화동곡지장(妖花動哭之章)」의 초반에 등장하는 중보스. 물론 다른 캐릭터와 마찬가지로 필살기를 가지고 있으며 강력한 파워가 주무기이다.



■참계도사

이 참계도사는 아래의 규자쿠히메와 함께 아마쿠사가 보스로 등장하는 「사천강림지장(邪天降臨之章)」의 중보스로 후지산 중턱에 있는 사교의 관에서 만나게 된다.



참계도사의 필살기

■규자쿠히메

일본의 에도성 지하에서 만나게 되는 중보스로 아마쿠사의 수하에서는 자기가 제일이라는 생각을 가지고 있다. 하지만 왈가닥 기질도 가지는 얄미운 캐릭터이다.





○에도성으로 진입



에도성 최심부에서 규자쿠히메와의 만남



"「무사도열전」 한글화 심의불가 이유없다"

무사도열전은 물론 아직 한글 컨버전 작업에 들어가지는 않았다. 하지만 충분히 그럴 가능성이 높은 작품으로 빅콤에서도 계속 이에 관한 계획을 추진 중이다. "기업은 시장성이 있는 물건이라면 뭐든지 합니다. 사실 「무사도열전」은 게임사에서 볼 때 상당히 메리트가 있는 작품입니다. 하지만 문제는 우리나라의 주변환경입니다. 전에 한번 CD 버전 「KOF」의 심의를 의뢰했더니 아케이드로는 이미 발매중인 게임인데도 불구하구 '쵸 히가시'라는 캐릭터의 두건에 일장기가 있다는 이유 때문에 CD 버전이 불가를 맞았습니다. 무사도열전도 컨버전 비용만 들이고 발매하지 못하게 되는 상황이 올까 하는 것이 가장 큰 걱정입니다. 물론 문화적인 제약도 좋지만 그보다는 산업적 파급효과도 고려되었으면 합니다. 하나의 대작이 발매되면 유저들에게 그리고 국내 제작사들에게 미치는 영향뿐만 아니라 시장도 활기를 띄게 됩니다. 진정으로 국내 게임 발전을 위한다면 그런 파급효과도 충분히 고려되었으면 합니다."

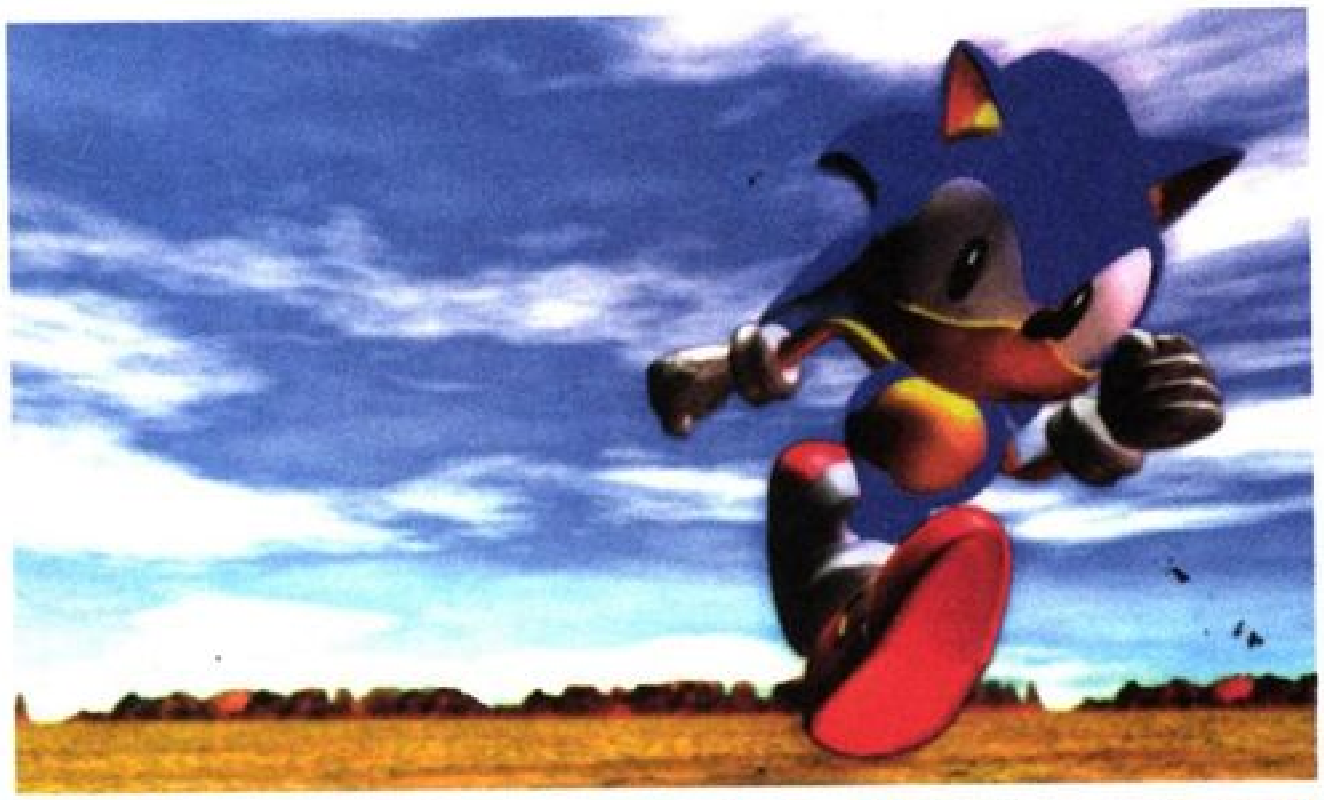


SAMSUNG/SEGA SATURN

ⓒ 1997 SNK

프로젝트 소닉의 신호탄!

소닉 잼



이번 소닉의 발매는 세가에서 내건 「프로젝트 소닉」 제 1탄이라는 점과 아직 새턴용 오리지널 소닉이 발매되지 않은 상태에서 미리 그 모습을 추측할 수 있다는 데에 큰 의의가 있다.

■제작사: 액션
■장르: 세가
■발매일: 97년 6월 예정
■발매가: 4,800엔

「소닉 잼」에 수록된 작품은 과거 슈퍼 알라딘보이로 발매되었던 1,2,3탄과 「소닉 앤 너클즈」 등 4가지이다. 4가지 모두 슈퍼 알라딘보이용으로 발매되었던 것을 완벽 재현한 것이다. 그외 신요소로 등장하는 소닉의 데이터 베이스와 「소닉 월드」에서는 풀폴리곤으로 구성된 소닉을 조작하여 여러가지 정보를 열람할 수 있다.

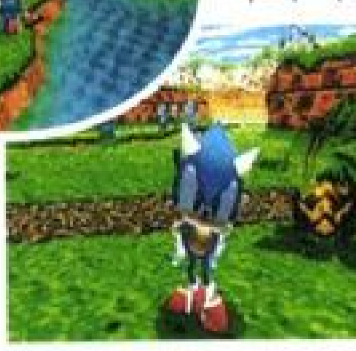
소닉 데이터 베이스!

필드 위에 놓여진 5개의 건물에서 소닉에 관한 여러가지 정보를 관찰할 수 있는 모드. 필드 위에는 건물 이외에도

4개 타이틀 완벽 재현

몇가지 재미있는 아이템이 존재한다. 이것을 찾는 것도 이 「소닉 월드」의 재미 중 하나가 될 것이다. 아직 새턴용 오리지널 소닉이 나오지 않은 상태에서 폴리곤으로 그려진 3D 소닉을 필드 위에서 조작한다는 것은 그 나름대로의 의미가 있는 것이다.





○필드에는 테일즈도 등장



○입체감 넘치는 필드에서 소닉에 관한 정보를 얻는다

○앞에 보이는 건물에서는 어떤 정보가 기다리고 있을까?

5개의 건물은 이것!

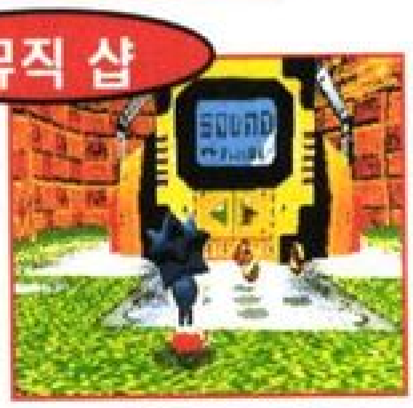
필드 위에 존재하는 5개의 건물은 각각 「영화관」, 「아트 갤러리」, 「뮤직 샵」, 「캐릭터 하우스」, 「역사관」 등으로 구성되어 있다. 소닉을 이들 건물 안으로 진입시키면 소닉에 관한 대용량의 정보를 얻을 수 있는 것이다. 그중에는 아직 일반인에게 공개되지 않은 진귀한 데이터도 있고 소닉 애니메이션은 물론 아직 소닉에 관심없는 사람도 관심을 가질만한 정보도 있다.

아트 갤러리



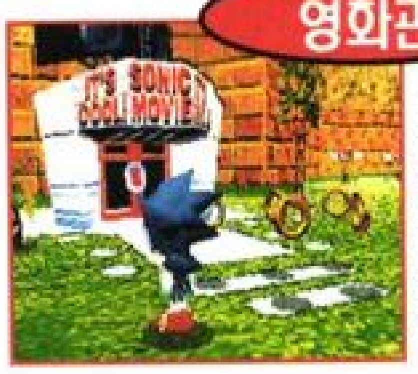
캘린더 등에 사용되었던 소닉의 일러스트 등 수록

뮤직 샵



여기에는 「소닉 잼」에 수록되어 있는 BGM을 감상할 수 있다

영화관



TV 애니메이션과 테스트 버전으로 만들어진 애니메이션을 수록

캐릭터 하우스



입구가 두 개로 하나는 메인 캐릭터, 다른 하나는 서브 캐릭터와 적 캐릭터의 일러스트와 프로필이 수록되어 있다

역사관



연표 형식 등으로 소닉의 역사를 감상할 수 있다



점프시에는 공처럼 변한다

다양한 시점변화

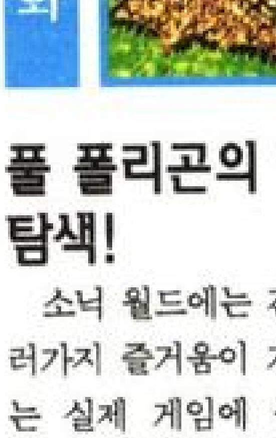


풀 폴리곤의 입체공간 탐색!

소닉 월드에는 건물 이외에도 여러가지 즐거움이 가득하다. 그중에는 실제 게임에 등장하는 포인트 마커와 스프링 등 재미있는 시스템도 여러개 등장한다. 그중 포인트 마커를 소개한다.

포인트 마커





평점 : 7.8

소장가치 : 8
캐릭터 : 8.5
흥미도 : 7.5
그래픽 : 7

SAMSUNG/SEGA SATURN

ⓒ 1997 SEGA

서서히 그 모습을 드러내는 '하이블리드'의 전모!

바이러스



허드슨의 새로운 변신. 이번 「바이러스」는 기본적으로는 어드벤처이지만 새로운 장르의 창조라는 데에 큰 의의를 두고 있다. 그러면 과연 어떤 모습으로 탄생되는지 살펴보도록 하자.

SEGA SATURN
■제작사: 어드벤처
■장르: 허드슨
■발매일: 97년 8월 8일
■발매가: 미정

여러가지 장르를 융합시킨 신차원 어드벤처를 표방하는 허드슨의 「바이러스」. 하이블리드(융합)라는 기본 컨셉을 모토로 지금까지의 어드벤처와는 획을 달리하는 작품으로 탄생될 것이다.

선택지가 없다?

우선 바이러스의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 것은 조작 시스템이다. 대화와 「본다」, 「취한다」 등 보통 어드벤처에서는 필요불가결한 행동들이 모두 버튼 하나로 조작할 수 있도록 설정되어 있다. 플레이

미래형 어드벤처 탄생

어는 이 신 시스템과 커서에 의한 아이콘 선택방식의 두 종류 중에서 자유롭게 선택할 수 있다.

특히 전투 시스템에서는 입력형태가 바뀌게 된다. 평상시의 리얼타임에서 무비 배틀로 화면이 바뀌고 플레이어의 액션마다 무비가 추가되는 시스템으로 되어 있다.

여러가지 드라마를 형성하는 캐릭터들

바이러스에 등장하는 캐릭터는 모두 개성적인 인물들로 가득하다. 비주얼뿐만 아니라 대부분의 캐릭터에 성우가 기용되어 있는 것도 바이러스의 매력 중 한 요소가 될 듯하다. 그러면 등장 캐릭터를 하나하나 살펴 보도록 하자.



○본작의 주인공 사지 스탠드(STAND) 수사관



○주인공의 오른팔로 활약하는 수사관 에리카



○보통 장면은 애니메이션으로 진행된다



○바이러스의 화려한 CG영상



게이리 대좌
스탠드(STAND)와는 사건의 수사권으로 대립



스마이리
자신만만한 스탠드의 수사관으로 주인공과는 라이벌적 존재



도나
수수께끼의 백인 여성. 바이러스 사건의 열쇠를 쥐고 있다



샤이넬 사장
많은 네트를 운영하는 샤이넬사의 사장



멜로디
스탠드 소속 오퍼레이터



앗슈
스탠드의 연구원. 냉정하며 정의감이 강하다



마크노톤 박사
전뇌공간의 권위자이자 화성 네트 사상 최대의 범죄자이다

스토리 다이제스트

주인공 사지가 소속되어 있는 해병특수부대 「블루 메탈」은 돌연 출현한 살인 바이러스를 제거하기 위해 전뇌 네트로 들어간다. 그러나 부대는 살인적 공격을 받고 주인공의 형인 레온은 싸움 중 소식이 끊기게 된다. 사지는 형을 찾기 위해서 그리고 바이러스 사건의 수수께끼를 해명하기 위해 전뇌범죄수사관 「스탠드」로 지원한다.

사지의 임무는 바이러스 반응을 보인 히스토리 네트의 수색. 파트너인 에리카를 데리고 네트에 들어가게 된다. 여기서 두사람이 본 것은 흉악스러운 「바이러스 몬스터」. 격투 끝에 몬스터를 쓰러뜨리게 되고 사건을 일단 종료된다. 그러나 과연 그런 몬스터를 만들어 낸 것은 누구일까?



평점 : 7.6
캐릭터:8
흥미도 : 8.5
그래픽:7
소장가치:7

SAMSUNG/SEGA SATURN

© 1997 HUDSON

RPG



모험활극 모노모노

●상영사 ●미정
●97년 여름 예정

아이템 수집에 주안점을 둔 새로운 타입의 RPG. 게임의 주무대는 동굴이며 코믹한 적들과의 전투도 흥미롭지만 100가지가 넘는 아이템을 모아가며 그것들을 사용해가는 것이 포인트이다. 주인공은 훌륭한 닌자를 꿈꾸는 소년.



마도이야기

●컴파일 ●5,800엔
●97년 겨울 예정

PC와 슈퍼 알라딘보이 등 여러기종으로 이식되어 다수의 팬을 확보했던 「마도이야기」의 신작이 새턴으로 등장. 물론 「뿌요뿌요」의 인기 캐릭터들이 총출동하며 이번 새턴용에서는 시리즈 최초로 파티 플레이가 실현된다고 한다.

액션



콘트라-레가시 오브 워

●코나미 ●미정
●97년 5월 예정

과거 아케이드 게임으로 이미 잘 알려진 콘트라. 하지만 이번 새턴용은 배경과 일부 적 캐릭터에 폴리곤이 사용되었다는 점과 3D 안경을 사용하면 더욱 입체감을 느낄 수 있도록 영상처리되어 있다는 점이 큰 차이라 할 수 있다. 물론 2인 동시 플레이도 가능하고 탱크 게임과 슈팅 게임이 미니 게임으로 등장한다.



윌리 웜뱃

●허드슨 ●5,800엔
●97년 6월 27일

미국 애니메이션풍 캐릭터가 등장하는 액션 게임으로 우영에 의해 조심스럽게 정식 유통의 이야기가 나돌고 있다. 아직 스토리는 공개되지 않았지만 AQV라고 불리는 신시스템의 도입으로 캐릭터의 자유도가 매우 높다고 한다.



닌자 자자마루군

●자레코 ●5,800엔
●97년 봄 예정

수리검과 점프를 사용하는 자자마루군이 코믹한 적들과 싸워나가는 액션 게임. 완벽한 3D 배경과 귀여운 캐릭터들이 조화를 이루어 게임의 질을 높이고 흥미를 유발한다. 납치당한 사쿠라 공주를 구하는 것이 플레이어의 임무.



프리루라

●액싱 ●미정
●97년 6월 예정

귀여운 캐릭터들이 대거 등장하는 2인용 코믹 액션. 아직 많은 정보는 없지만 게임 스타일은 전체적으로 코믹성이 강조되며 마법효과와 캐릭터 디자인 등 보는 것만으로도 즐거움을 줄 수 있는 게임이 될 듯.

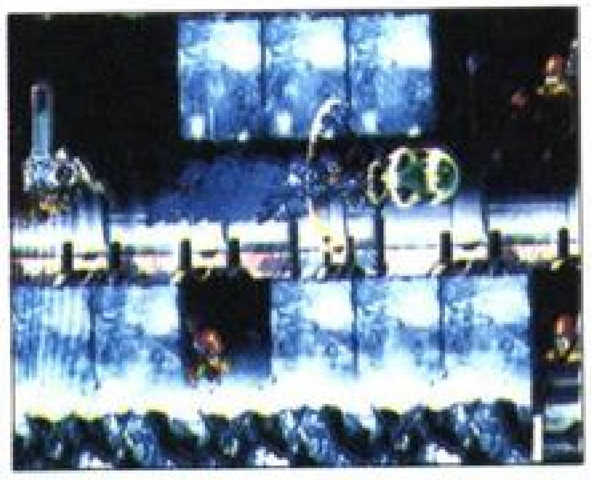
액션



쓰리 더티 드와브즈

●세가 ●5,800엔
●97년 5월 예정

3명의 난장이들이 제각기 특수한 무기를 가지고 한바탕 소동을 벌이는 액션 게임. 무기라고는 해도 야구 방망이와 볼링공 등 스포츠풍의 아이템들이 대부분이다. 전체적인 배경은 코믹한 애니메이션 풍으로 이루어져 있다. 「멀티터미널6」에 대응되며 3인 동시 플레이가 가능하다.



록맨X4

●캡콤 ●미정
●미정

강력한 액션이 특징인 록맨 시리즈의 최신작 X4의 화면이 공개되었다. 전작과 비교해 볼 때 보다 섬세해진 배경이 특징이라고 할 수 있으며 아직까지 어떤 보스가 등장할 지는 미지수이며 X를 도와주는 전작의 제로도 등장하는 듯하다.

레이싱



세가 투어링카 챔피온쉽

●세가 ●미정
●97년 가을 예정

「세가 랠리」 팀의 신작 레이싱 게임. 게임의 모티브가 된 것은 유럽을 중심으로 열리는 「ITC」 대회로 실제 300Km를 넘는 괴물 머신들이 등장한다. 세계적으로 유명한 4대의 투어링카를 플레이할 수 있으며 이중 4륜 구동은 초보자들에게 적합하다.

어드벤처



마리아

●액세라 ●6,800엔
●97년 12월 12일

PS용과 동시에 발매될 신생 서드파티의 어드벤처 대작이 발표되었다. 그래픽은 풀 CG이며 스토리는 호러성을 띤 사이코 드라마로 「D의 식탁」을 연상케 한다. 액세라는 RPG 쯔꾸르로 유명한 아스키에서 독립한 사람들이 작년 7월 설립한 회사로 첫작품인 만큼 기대해도 좋을 듯.

시뮬레이션



테크니컬 파이터

●미디어 링 ●미정
●97년 여름 예정

게임챔프 3월호에 소개되었던 「히토미 에볼루션」의 타이틀 명이 변경되었다. 일주일 단위로 트레이닝과 아르바이트 등의 스케줄을 정하는 등의 기본 시스템은 변함없으며 트레이닝의 종류에는 수영과 자전거 타기, 머신 트레이닝 등 여러가지이며 이에 따른 이벤트도 여러가지이다.



제독의 결단3

●고에이 ●9,800엔
●97년 6월 27일

태평양전쟁을 테마로 한 전략 시뮬레이션. 플레이어는 일본 또는 미국의 함대 사령관이 되어 자국의 승리 또는 작전의 성공을 이끌어 내야 한다. 작전을 선택한 후 전투가 시작되는 턴제로 이루어져 있으며 전투 필드는 해상과 항공의 두가지로 구분되어 있다.

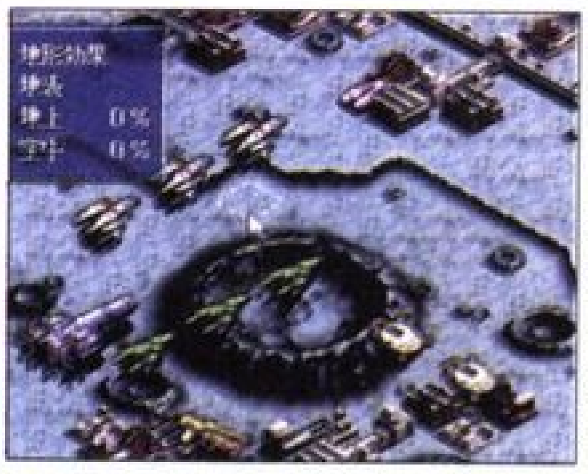
시뮬레이션



유구환상곡

●미디어 웍스 ●5,800엔
●97년 7월 예정

「이터널 멜로디」를 발매했던 미디어 웍스가 그 경험을 발판으로 내놓은 신작 육성 시뮬레이션. 우정과 인간 관계를 테마로 한 게임으로 판타지 세계를 무대로 주인공과 그 동료들의 모험과 성장 그리고 그들간의 심적 교류가 그려지게 된다.



하루카제전대 V포스

●빙 ●5,800엔
●97년 여름 예정

PS로 발매되었던 「V포스」가 새턴에 이식. 귀여운 캐릭터와 뛰어난 애니메이션 영상, 독특한 게임 시스템이 특징이며 애니메이션을 보고 있는듯한 기분으로 시뮬레이션 게임을 진행시킬 수 있다. 전투 시스템은 전략성과 난이도가 높은 편.

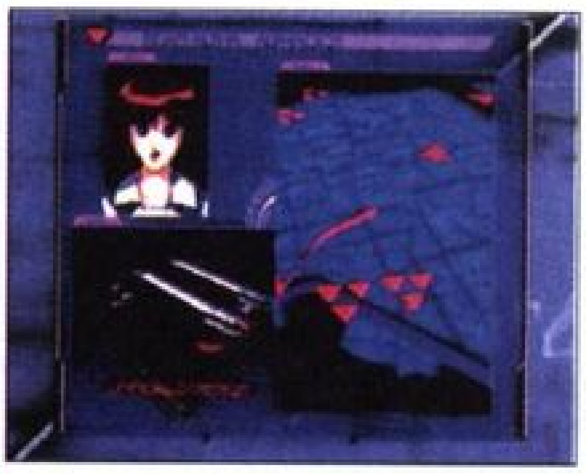


선굴활용대전 카오스 시드

●네버랜드 컴퍼니 ●미정
●미정

시뮬레이션과 액션, RPG 등 모든 게임 장르의 장점을 모아 만든 복합장르의 신개념 던전 게임. SFC로 발매되었던 「카오스 시드」의 새턴 이식작이며 용량면에서 대폭 파워 업되어 전작에서 어려웠던 부분에 헬프 기능을 추가하는 등의 여러가지 신기능이 늘어났다.

슈팅



구극 타이거2 플러스

●나그자트 ●미정
●미정

헬기가 등장하는 전형적인 종 스크롤 슈팅 「구극 타이거2」. 아케이드를 충실히 이식한 아케이드 모드와 새턴용 오리지널 모드가 있으며 물론 2인 동시 플레이도 가능하다. 스테이지 하나에 중간 보스와 보스가 등장하며 보스를 쓰러뜨리면 스테이지 클리어다.



크라임 웨이브

●버진 ●6,800엔
●97년 5월 16일

레이싱과 슈팅이 결합된 신장르 게임. 게임의 배경이 되는 미래도시 메케오는 이미 무질서 상태. 플레이어는 현상금을 타기 위해 범죄자들의 자동차를 파괴시켜야 한다. 화면은 위에서 내려다보는 시점으로 3D로 처리되어 있으며 빌딩이나 고속도로 등 게임의 배경은 폴리곤으로 그려졌다.



사라만다 디럭스팩 플러스

●코나미 ●5,800엔
●97년 6월 19일

코나미의 디럭스팩 시리즈의 최신작 「사라만다」. 그라디우스와 어깨를 나란히 하는 고전 슈팅 명작 사라만다의 1, 2와 해외판 사라만다인 「라이프포스」 등 세가지 게임이 수록되어 있다. 물론 그라디우스 디럭스팩에서 호평을 받았던 오리지널 무비도 수록되어 있다.

슈팅



매스 디스트럭션

● BMG 저팬 ● 5,800엔
● 97년 6월 예정

3D 폴리곤으로 그려진 전장에서 전차를 타고 종횡무진 질주하는 슈팅 게임. 플레이어는 동맹국군이 되어 본부에서 내려지는 지령을 클리어해 가야 한다. 무기는 여러가지 중 선택이 가능하며 건물 등을 파괴하는 특수무기와 아이템도 등장한다.



보칸과 일발! 도론보 완벽판

●반프레스토 ●미정
●97년 여름 예정

타임보칸 시리즈의 최신작인 PS용 「보칸과 일발! 도론보」가 완벽판으로 SS에 이식된다. 무비와 BGM, 음성 등이 추가되는 등 여러부분 파워업되었다. 도로죠와 야타맨 등 타임보칸의 캐릭터들이 총출동하며 도크로스톤 100개를 모으면 무적!

스포츠



펑키헤드 복서스 플러스

●요시모토 흥업 ●5,800엔
●97년 5월 2일

사각으로 만들어진 캐릭터 얼굴 표정이 흥미 만점인 「펑키헤드 복서스」의 뉴 버전이 등장한다. 전작에서 보스나 숨겨진 캐릭터로 등장했던 캐릭터들이 이번에는 처음부터 사용 가능하며 그외 몇가지가 변경되었지만 기본적인 게임 시스템은 거의 같다.



J리그 고! 고! 골

●테크모 ●5,800엔
●97년 5월 30일

초당 60프레임으로 움직이는 최초의 폴리곤 축구 게임. 실제 선수들의 움직임을 그대로 재현했으며 선수별 명령 커맨드로 옴 사이드 트랩 등 다양한 팀 플레이가 가능하다. 특히 달리는 동작을 중시하여 「런 앤 스톱 버튼」을 별도로 만들어 드리블 동작이 플레이어의 실력을 그대로 반영하게 된다.

기타



다크헌터 (하)

●고에이 ●6,800엔
●97년 5월 30일

우리나라에서도 PC용 소프트로 발매되었던 「에미트」와 같은 형식의 교육용 소프트. 애니메이션 드라마를 즐기면서 영어를 공부할 수 있는 형식으로 이루어져 있으며 스토리 중간중간에 「조사한다」, 「이동」 등 커맨드에 의한 어드벤처 게임 요소가 포함되어 있다.



퀴즈! 무지개색 마을의 기적

●캡콤 ●5,800엔
●97년 6월 예정

최초의 연애 어드벤처 퀴즈 게임을 표방하고 나선 캡콤의 신작 퀴즈 게임. 말 그대로 연애 어드벤처와 퀴즈가 복합된 신장르이며 어느날 갑자기 요정을 만나 마왕 퇴치의 사명을 받고 마왕을 봉인시킬 수 있는 크리스탈을 찾는 것이 주된 내용이다.

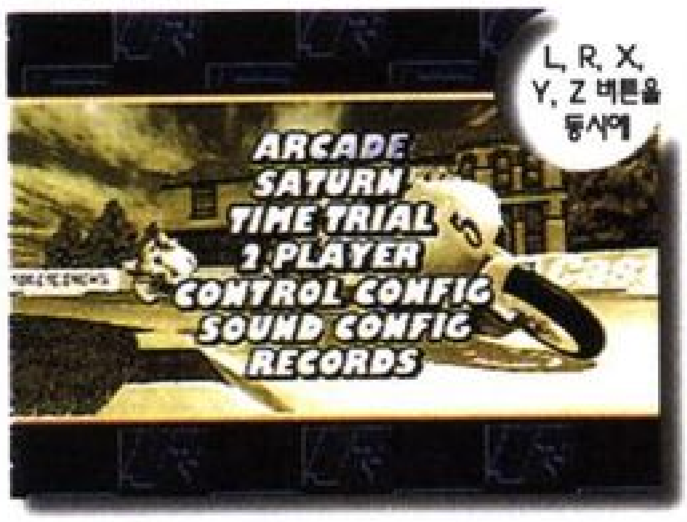
Cheat Codes For Ss User!

SAMSUNG/SEGA SATURN

맨크스 TT

•슈퍼 바이크 커맨드

모든 코스를 1위로 골인해야만 등장하는 「슈퍼 바이크」를 커맨드만으로 간단하게 사용할 수 있다. 방법은 메뉴 화면에서 L, R, X, Y, Z 버튼을 동시에 누르는 것. 그러면 최고의 성능을 가진 슈퍼 바이크가 등장하게 된다.



•양 모드

머신을 양으로 바꾸는 비법 발견! 방법은 머신의 선택 화면인 「트랜스미션 셀렉트」 화면에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, Z, Y의 순으로 입력. '메~' 하는 양 울음소리가 들리면 성공으로 등장함는 양의 성능은 선택한 머신의 성능과 같다.



그레이티스트 나인 '97

•비가 온다!

시합 중 랜덤으로 결정되는 날씨. 편리한 비법은 아니지만 시합 중 반드시 비를 내리게 하는 커맨드가 발견되었다. 방법은 게임 설정 화면이나 페넌트 성적 화면에서 「시합개시」에 커서를 맞추고 L, R, Y 버튼을 누르면서 C 버튼을 계속 누르는 것이다. 그러면 시합 중에 반드시 비가 내리게 된다.



•랜덤으로 오픈전을!

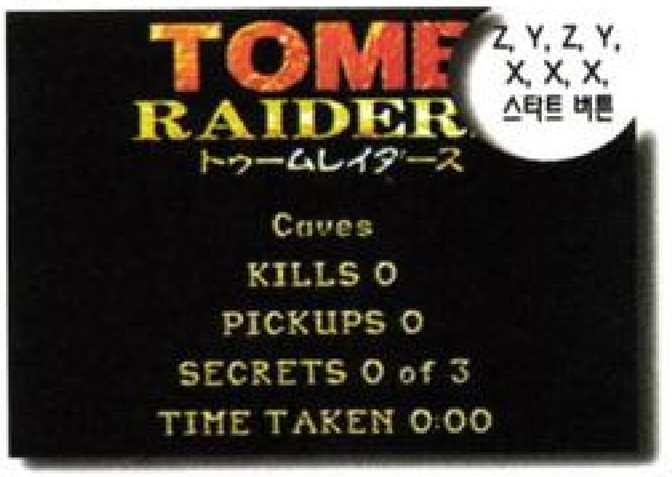
보통 각자 좋아하는 팀을 골라 시합하게 되는 오픈전. 하지만 진정한 시합에서는 다른 누군가가 팀을 골라주길 바라게 된다. 이런 때 사용할 수 있는 비기. 방법은 모드 선택 화면에서 X나 Y 또는 Z 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 된다. X 버튼은 「1P VS COM」, Y 버튼은 「1P VS 2P」, Z 버튼은 「COM VS COM」모드로 오픈전이 시작되며 각 팀은 랜덤으로 결정된다.



툼 레이더스

•스테이지 클리어!

우선 게임중에 스타트를 눌러 플레이 메뉴가 나오면 「Exit to Tile」 페이지에서 Z, Y, Z, Y, X, X, X, 스타트 버튼을 입력한 후 A나 B버튼으로 결정한다. 그러면 곧바로 다음 스테이지로 갈 수 있다. 다만 입수 아이템은 제로.



룸 메이트

•벽시계 등장!

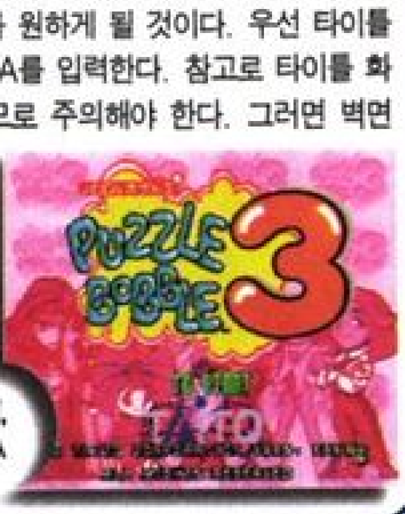
게임 중에 실내를 돌아다닐 수 있는 상태에서 L과 X를 누르면서 스타트 버튼을 눌러보자. 그러면 새턴 내장 시계와 같은 시간을 가리키는 벽시계가 게임 화면에 표시된다.



퍼즐버블 3

•비밀 모드!

쏘아 올리기 퍼즐의 대명사 「퍼즐버블」도 벌써 3탄까지 발매되었다. 일단 한번 플레이해 본 사람은 하나라도 더 많은 스테이지를 원하게 될 것이다. 우선 타이틀 화면에서 A, 좌, 우, A를 입력한다. 참고로 타이틀 화면 시간이 매우 짧으므로 주의해야 한다. 그러면 벽면이 바뀐 신 모드로 플레이할 수 있다. 얼핏 보기에 구슬의 배치는 비슷하지만 난이도는 노멀 모드에 비해 조금 어렵다.



한글판 신비의 세계 엘하자드

•비밀의 목소리

우영시스템에서 발매중인 한글판 「신비의 세계 엘하자드」를 오디오 시스템에서 돌려보자. 물론 새턴으로도 음악CD를 돌리는 방법으로 하면 가능한 비법이다. 「엘하자드」를 오디오CD로 부팅하면 3개의 오디오 트랙이 나오는데 이중 첫번째는 빈 트랙이고 두번째 트랙을 돌리면 '허~ 이 시디는 새턴용이다. 멍청한 녀석 같으니 게임을 하란 말이다. 게임을…'이라는 음성을 들을 수 있다. 그리고 계속 놔두면 잠시후에 3번트랙으로 넘어가며 '이놈! 아직도 듣고 있단 말이냐? 잠자코 이 몸의 활약을 보고있지 못할까!'라는 목소리가 끝난 후 「엘하자드」의 주제곡이 흐르게 된다.

모집중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.

채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 SS비법 담당자앞

사실적인 공중전

스카이 타겟은 강제스크롤을 사용한다. 그래서 플레이어는 전투에서 회피할 수 없다. 쉴 새없이 벌어지는 도그파이트의 열전, 적과 미사일이 화면 앞으로 튀어나올 듯 플레이어 자신도 빨려들 듯, 극한의 박진감을 느낄 수 있는 슈팅게임이다. 과거 세가의 명작게임인 애프터 버너의 3D판이라는 평도 나올 정도로 유사점이 많기도 하다. 스크롤 속도 조절이 불가능하다는 것은 애프터버너와 비교해서 아쉬운 점이지만 시원한 록음과 화면을 가득 메우는 보스, 수직 하강, 상승 스테이지 등 시원한 슈팅을 좋아하는 사람에게는 안성마춤인 게임이다. 모델2의 성능을 잘 살린 그래픽도 매우 화려하다. 아케이드용은 대강 이러한데 그럼 새턴판은 어떻게 이식되었을까! 하나하나 짚어보도록하자.

사실상, 모델2의 게임을 새턴에 이식하려면 그 성능 차를 생각하지 않을 수 없다. 아케이드의 느낌에 얼마나 접근하느냐가 이식도의 관건이라 하겠다. 새턴판 버철 파이터2의 경우 초당 60프레임의 움직임과 고해상도의 재현에 주력해 성능차를 비교적 잘 극복했다는 평을 들었듯이 아케이드의 어떤 부분이 게임성의 핵심인가를 잘 파악해서 이식을 해야 좋은 이식이라 할 수 있다. 우선 새턴용 스카이 타겟을 보면 아케이드의 박진감을 잃지 않는 데 이식지표를 둔 것 같다. 보스나 전투기의 크기를 아케이드와 거의 동일하게 이식했다고 보인다. 스크롤도 그 속도를 잃지 않았고, 그래서 아케이드의 박진감을 그대로 표현하려는 듯한 제작의도가 엿보인다. 실제로 게임을 해 보면 이 부분은 만족할 수 있는 부분이 될 것이다. 아케이드와 거의 같은 느낌을 받을 수 있는 수준이다. 실제로 플레이감은 아케이드에 비해 손색이 없다.

아쉬운 그래픽 처리

그러나 솔직히 말해 미흡한 부분이 많다고 말해야 겠다. 물체의 크기는 완벽이식을 했지만 그래픽면에서는 많은 실망을 주고 있다. 우선 저해상도의 그래픽으로 깨끗한 화면은 볼 수가 없는 상황이다. 거기에다가 전체적으로 색감이 어두워지고 지저분해 진 느낌이다. 문제는 또 있다. 아케이드에 비해서 적은 폴리곤으로 넓은 면적을 표현하다보니 불안한 3D를 보여준다. 폴리곤이 깨지는 것을 가리는 것인지, 배경이 울렁거리는 현상이 일어난다.

또 물체가 갑자기 나타나는 팝업 현상이 심한 편이다. 특히 미션4의 도시전투에서 폴리곤 수의 부족을 잘 보여준다. 색감이 좋지 않은 것은 무리한 쉐이딩 처리 탓도 있다. 판처 드래군 시리즈와 같이 깔끔한 텍스처를 사용했으면 하는 바램이 든다. 전투기, 보스를 모두 쉐이딩 처리하여 세밀한 생김새를 재현하기는 커녕 색상의 위화감이 많아졌다. 또 아케이드에서는 폭발을 3D로 처리했지만, 새턴은 2D로 처리한다. 또 배경도 빠진 곳이 군데군데 눈에 뜨인다. 프레임도 아케이드는 초당 30프레임이었지만 새턴에는 프레임이 많이 감소했다. 적이 많이 나오면 조금씩 느려지기도 한다.

그렇다면 새턴용 스카이 타겟의 완성도가 어떻다는 말인가. 한마디로 박진감 재현은 성공, 그래픽 재현은 실패다. 플레이하는 느낌은 아케이드와 거의 같지만 그래픽에서는 역시 큰 차이가 있었다. 아케이드용을 즐기던 유저라면 다소 실망이 있을 수 있다. 하지만 그래픽을 크게 따지지 않고 아케이드를 못해본 사람이라면 꼭 해보길 권한다. 새턴용으로도 충분히 몸이 저절로 움직이는 몰입감을 받을 수 있기 때문이다.



만족하는 박진감에 삐걱거리는 그래픽으로 평가 받는

스카이 타겟 SKY TARGET

아케이드에서 호평을 받은 세가의 3D 슈팅게임인 스카이 타겟이 드디어 새턴으로 이식되었다. 완성도가 높은 게임임에도 불구하고, 적은 보급대수와 높은 요금 때문에 마음껏 플레이하지 못하였던 유저들에게 많은 기대를 받아왔던 게임이다.

참신한 기획력은 부족

새턴용 스카이 타겟을 하면서 한가지 아쉬운 점이 있다. 바로 똑같은 하드에 판처 드래군이라는 훌륭한 게임이 있는데 그 정도의 수준도 보이지 못했다는 것이다. 이것은 제작자의 역량에 문제가 있는 것은 아니었나 생각이 든다. 적어도 색상이나 텍스처의 문제는 해결할 수 있지 않았을까? 또 하나 아쉬운 점은 비주얼이다. 새턴용 오프닝은 아케이드의 오프닝을 트루모션 동영상으로 뽑아 그대로 보여주는 것 뿐이다. 성의있게 오프닝 하나 정도는 만들었어야 하지 않았나 생각한다. 모델2는 리얼타임으로 보여주는 것을 위아래 잘린 화면으로 보자니 왠지 기분이 좋지 않았다.

새턴용에서 배경음악이나 사운드는 마음에 들었다. 특히 헤드폰을 사용할 것을 권한다. 사운드는 아케이드 보다 낫다고 볼 수 있겠다. 그리고 이 게임은 새턴용 아날로그 패드를 지원하므로 아케이드에 가까운 조작감을 느끼려면 하나쯤 필요하다. 그러나 전용스틱이 하나쯤 발매되었으면 하는 아쉬움은 있다. 오리지널 모드인 랭킹 모드도 스테이지별로 연습할 수 있기 때문에 재미를 느낄 수 있는 요소가 된다. 난이도는 아케이드보다 다소 쉬워진 느낌이다.

그래픽적인 면에서 불만이 많아서 글이 다소 부정적으로 되었지만 게임의 완성도는 훌륭하다. 거대 보스의 크기를 그대로 표현한 것이 다행이었다. 스카이 타겟은 최근 새턴에 없었던 장르의 게임이 아닐까한다. 사실성을 최대한 살리면서도 슈팅의 재미를 갖추었다. 그래픽만 완전했다면 100점을 주어도 아깝지 않은 게임이지만 앞으로는 세가가 이식에 좀더 신경을 더 쓰길 바란다. 판처 드래군에서는 절대로 느낄 수 없는 매력을 가진 게임이 스카이 타겟이다. 소위 말하는 게임성은 거의 완벽이식 되어있으니 슈팅을 좋아하는 사람은 반드시 해보길 권한다.

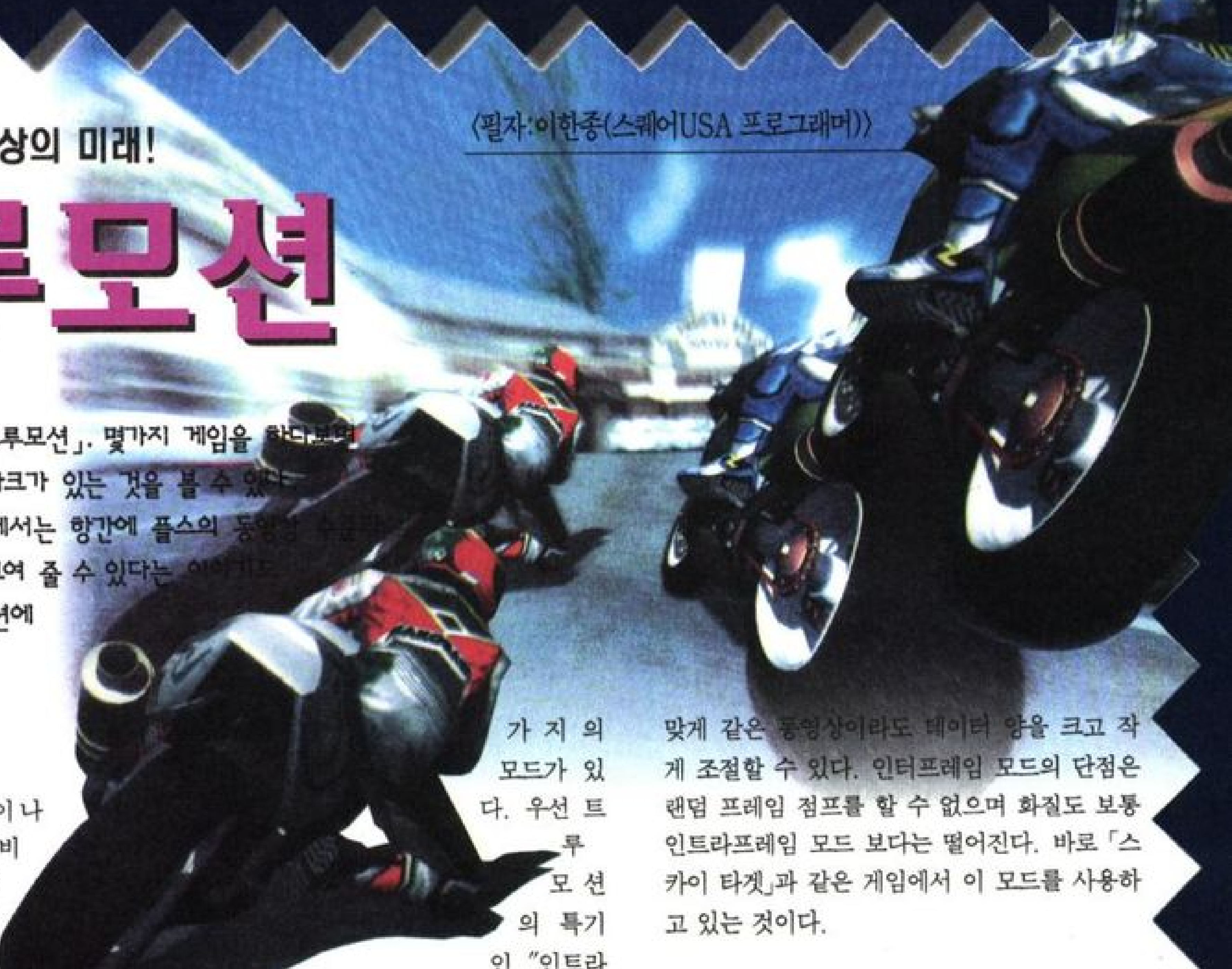


MANIA ZONE

〈필자:이한종(스퀘어USA 프로그래머)〉

새턴 동영상의 미래!

트루모션



지난호 「SS 연구실」에 등장했던 「트루모션」. 몇가지 게임을 하다보면 가끔 매뉴얼 뒷표지에 트루모션의 마크가 있는 것을 볼 수 있다. 과연 트루모션은 무엇일까? 이번호에서는 항간에 플스의 동영상 수준과 비슷하다거나 그 이상의 동영상을 보여 줄 수 있다는 이야기로 나돌고 있는 덕(Duck)사의 트루모션에 대해 알아보기로 하자.

트루모션이란 무엇인가?

트루모션은 시네팩(Cinepak)이나 MPEG와 같이 동영상을 지원해 주는 비디오/오디오의 확대/축소 프로그램이다. 하지만 MPEG와는 달리 트루모션은 모든 기능을 소프트웨어화하여 처리할 수 있게 처음부터 설계가 되어 있서 하드웨어의 특별한 도움이 없이도 하드웨어가 지원하는 동영상에 가까운 성능을 얻을 수 있다. 특히 새턴용의 트루모션은 새턴의 병행 SH-2 CPU와 그래픽 프로세서인 VDP1과 VDP2를 최대로 이용할 수 있도록 덕(Duck)사에서 직접 특별히 설계를 했기 때문에 다른 매체에서 이식 개발된 시네팩보다 좋은 화질과 빠른 프레임 수를 가능케 한다.

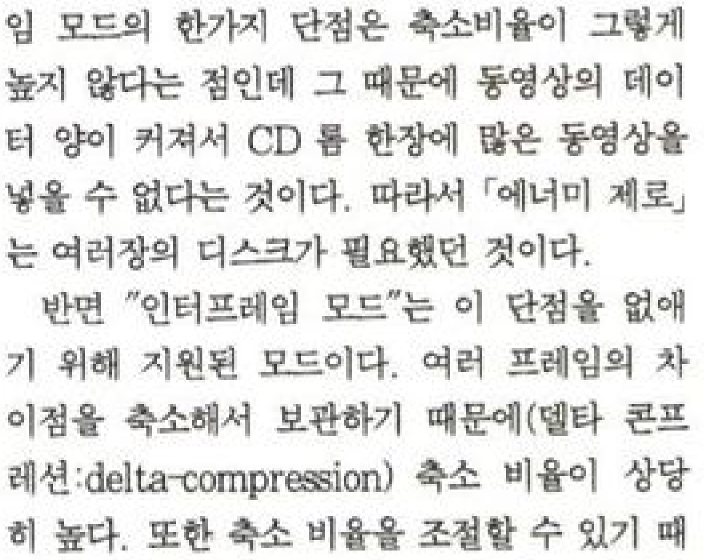
트루모션이 새턴유저들에게 처음 선보인 것은 「버철 파이터2」의 동영상인데 전작이었던 「버철 파이터」의 시네팩 동영상과의 화질 차이가 현저하게 나기 때문에 많은 새턴유저들에게 큰 관심을 얻었다. VF2 이후 많은 새턴 게임들이 트루모션을 사용한 동영상을 보여줬는데 어떤 게임들의 동영상은 마치 비디오 화면과 같이 선명한 반면 어떤 게임들은 시네팩보다도 못한 화질을 보여(예:스카이 타겟) 이상한 생각이 들게 했다. 여기에는 여러가지 이유가 있는데 그러면 트루모션의 기능과 옵션들을 간단히 설명하겠다.

「멘크스 TT」 표지에 있는 트루모션 마크

트루모션의 기능

트루모션의 동영상 확대/축소 기능에는 두가지의 모드가 있다. 우선 트루모션의 특기인 "인트라프레임" 모드에는 동영상의 각 프레임이 따로따로 축소되어 있기 때문에 화질이 좋을 뿐만 아니라 아무 프레임으로나 점프할 수 있는 능력이 있다. 이 기능은 영화가 플레이어의 선택에 따라 다른 장면으로 빨리 변해야 하는 인터랙티브 영화에 꼭 필요한 기능이다. 와프의 「에너미 제로」가 바로 이 "인트라프레임" 모드를 사용하고 있다. 인트라프레임 모드의 한가지 단점은 축소비율이 그렇게 높지 않다는 점인데 그 때문에 동영상의 데이터 양이 커져서 CD 롬 한장에 많은 동영상을 넣을 수 없다는 것이다. 따라서 「에너미 제로」는 여러장의 디스크가 필요했던 것이다.

반면 "인터프레임 모드"는 이 단점을 없애기 위해 지원된 모드이다. 여러 프레임의 차이점을 축소해서 보관하기 때문에(델타 콘프레션:delta-compression) 축소 비율이 상당히 높다. 또한 축소 비율을 조절할 수 있기 때문에 개발자들이 CD 디스크에 남는 용량에 맞게 같은 동영상이라도 데이터 양을 크고 작게 조절할 수 있다. 인터프레임 모드의 단점은 랜덤 프레임 점프를 할 수 없으며 화질도 보통 인트라프레임 모드 보다는 떨어진다. 바로 「스카이 타겟」과 같은 게임에서 이 모드를 사용하고 있는 것이다.

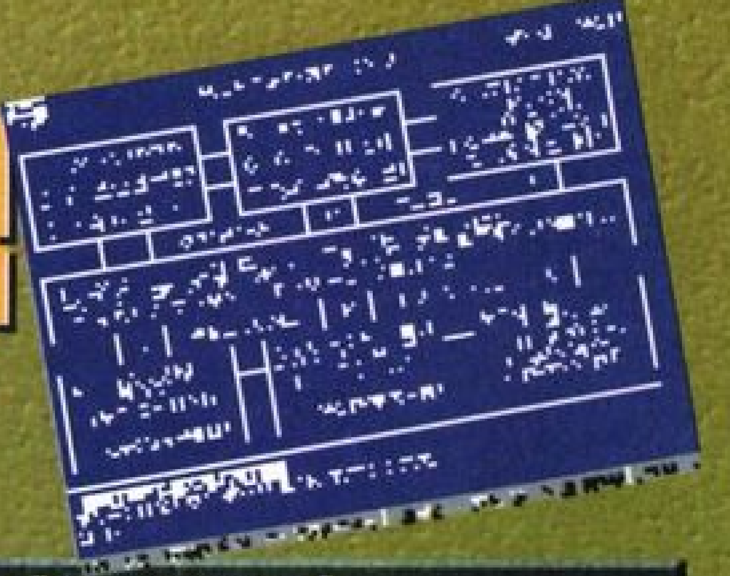


트루모션을 사용하여 화려한 동영상을 제공했던 「건 그리폰」

새턴 트루모션

새턴에 있어서 트루모션은 다른 매체의 트루모션에 없는 특수 기능을 가졌는데 이것은 덕(Duck)사에서 세가와 합작하여 간단한 이식작업을 하지 않고 새턴의 고유설계에 맞게 어셈블리 수준에서 개발했기 때문에 새턴에서 최대의 성능을 보일 수 있다. 트루모션은 새턴의 배경화면 프로세서인 VDP2에 그림 데이터를 빠른 속도로 직접 보낼 수 있을 뿐만 아니라 폴리곤/스프라이트 프로세서인 VDP1까지도 직접 연결이 가능해 2D 영화 뿐만 아니라 "3D영화"까지 가능하다. 덕(Duck)사에서는 이 기능을 "컴프렌딩"이라고 하는데 아직 아무런 게임도 이 기능을 사용하고 있지는 않지만 만약 사용한다면 아주 대단한 효과를 낼 수 있을 것이다. 이 3D 영화의 예로 필자가 직접본 덕(Duck)사의 새턴 데모에는 버철 파이터의 캐릭터들이 실제로 3D 격투를 하고 있었는데 각자 얼굴은 300프레임이 넘는 동영상이 텍스처 매핑으로 되어 있었다. 트루모션은 새턴에 있는 3개의 히타치 CPU의 병행성을 사용하기 때문에 격투 게임의 3D 엔진에 큰 부담을 주지 않고도 동영상 확대/축소를 할 수 있다. 앞으로 이 기능을 사용하는 게임이 나온다면 정말 대단한 파급효과가 있을 것이라고 생각한다.

새턴 동아리 소식



안녕하세요. 새턴동 회원 여러분! 시삽 전성현입니다. 요새는 게임 가뭄이라 할 정도로 신작들이 안나오고 있습니다. 물론 간간히 할만한 게임이 나오긴하지만 그것으로는 부족하죠. 빠른 시일내로 대작들이 쏟아지길 바랄 뿐입니다. 그럼 이번달 새턴동 소식을 전해 드리도록 하겠습니다.

새턴동에서 집계한 기대 이식순위



1. 버철 파이터 3
2. 그랜디아
3. 사무라이 4
4. 던전 앤 드래곤즈 1&2 (합본)

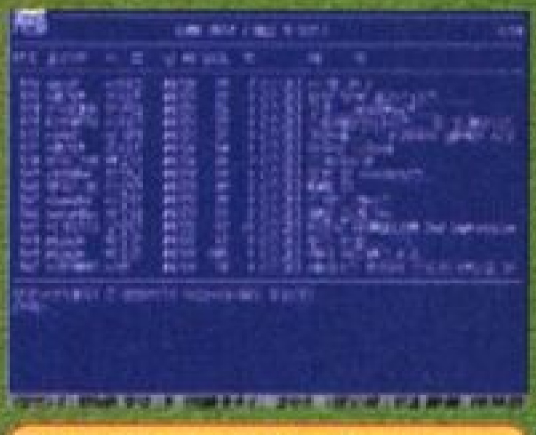
그외에도 부시도 블레이드, 파이널 판타지7 등이 있었습니다.

소모임으로 독립할 예정인 미소녀 동호회

이번에는 센티멘탈 그래피티 퍼스트 윈도우 한정판 사건에 대해 말씀올리죠. 아시다시피 센티멘탈 그래피티는 새턴에서 가장 기대받는 오리지널 미소녀 게임으로 일부에서는 두근두근 메모리얼의 아성에 도전할 수 있는 게임이라는 평도 받고 있습니다.

센티멘탈 퍼스트 윈도우는 그 예고편으로서 많은 유저들의 관심이 집중되었죠. 하지만 문제는 여기서 시작됩니다. 제작자인 NEC 인터채널이 센티멘탈을 한정판으로 발매해 버린 것이죠. 플레이 스테이션용 두근두근 한정 이후 이렇다 할 만큼 품귀현상이 발생하는 한정판도 없어 안심하고 천천히 구하려 했던 이들은 구하지 못한 고통(?)에 밤잠을 이루지 못하였고 끝내는 NEC를 증오하는 사람까지 발생하는가 하면 '그래 이건 역시 피 튀기는 소프트(그래피티)' 라는 웃을 수만은 없는 말도 돌았죠.

그래서 만인이 구매를 포기하던 중 용산 모 매장에 센티멘탈이 들어왔다는 소식이 나온 것입니다. 일본 소프맵 매장에서 무려 16,800엔이라는 초고가 프리미엄이 붙은 상태로 팔리는 바로 그것이었습니다. 들리는 소문에 의하면 그걸 구입한 사람이 우리 미소녀동에 있다나 뭐라나... 일본에서도 3만개 발매에 18만명이 구입하러 몰려들었다는 말이 있는데 발매전부터 이정도의 절대적인 인기를 얻고 있는 센티멘탈 그래피티. 과연 도키의 아성을 깰 수 있는 게임이 될 것인지 벌써부터 기대가 됩니다.



올린이:이한(id : 이한8047)
제 목:에이나스 판타지 스토리 엔딩을 본 후

새턴동 토론장

새턴의 최강 서드파티는?

1.게임아츠
2.세가
3.SNK

이번달 새턴동 토론장에서는 '새턴 최강의 서드파티는?' 이라는 주제로 토론을 벌였습니다. 그 중 게임아츠에 관련된 이야기가 토론의 대부분을 차지했습니다.

과연 게임아츠가 진정한 새턴의 서드파티인지 아닌지로 논쟁이 이루어졌습니다. 게임아츠가 메가시디 때에 인기를 끌었던 게임들을 이식했을 뿐 오리지널 새턴 게임은 별로 내놓지 않았다는 것이죠. 그리고 게임아츠의 게임이 별 인기를 못 끌었다는 토론도 있었습니다. 그러한 말에 여러 회원님들께서는 여러 반문을 제기하셨습니다.

루나이식에 힘썼다. RPG 부족한 새턴의 믿음직한 RPG 서드파티. 건그리폰의 인기. 메가시디 때부터 세가와의 유대관계 등 여러 의견들. 토론의 결론은 나지 않았지만 새턴최강의 서드파티사는 역시 게임아츠였습니다.

이달의 게임후기

에이나스 판타지 스토리 엔딩을 드디어 보게 되는군요. 에이나스 판타지 스토리. 정말 듀오때의 명성 그대로인 것 같군요. 로딩이 가끔 긴 곳이 있거나 사운드가 조금 별로이지만(좀 지나가면 좋아요). 그리고 해상도도 좋지 않지만 스토리와 배틀, 그리고 각종 미니게임? 카심의 주사위 굴리기 오르가의 랜덤 초비법 등. 배틀을 재밌게 해주는 요소중 하나입니다.

배틀은 횡스크롤이며 루나와 비슷한 분위기를 풍기지만 화면의 윗쪽이 체력 게이지 때문에 잘려 있습니다. 그리고 맵의 넓이는 루나의 두배 정도?라고 할 정도로 넓습니다. 이 게임의 배틀의 장점이라고 할만한 것은

첫째 적의 HP를 모두 알 수 있다.

둘째 공격을 다양하게 고를 수 있다(기술이 각각 있습죠. 뭐 MP 니.. 앗 여긴 MP대신 HOLIX를 사용합니다. 그런게 전혀 닳지 않습니다). 하지만 그런 기술들은 명중률이 낮다는 단점이 있습니다.

중략

그리고 이 게임의 단점을 꼽으라면

첫째. 배틀이 지정되어 있다(일반 롤플레잉과 달리 일정한 곳에서만 배틀을 하게 됩니다. 그렇다고 해서 어떤 장소에만 간다고 무조건 하는 것은 아닙니다).

둘째. 나오는 캐릭터 수에 비례하여 로딩이 길어진다(처음에는 로딩이 있는 둥 없는 둥하다가.. 막판쯤에는 로딩이....).

셋째. 그래픽이 나쁘다(전 처음 딱 보고 PC-E를 완벽이식 한 건가라고까지 생각).

이정도로 단점을 꼽을 수 있습니다. 하지만 전 이 게임은 새턴의 최고 롤플레잉 중 하나로 꼽을수 있다고 생각됩니다.

중략

올린이:백종모(id : 판타그램)
제 목:「소감」 스카이 타켓

N64 에뮬레이터와 UFO의 진실성 논란!



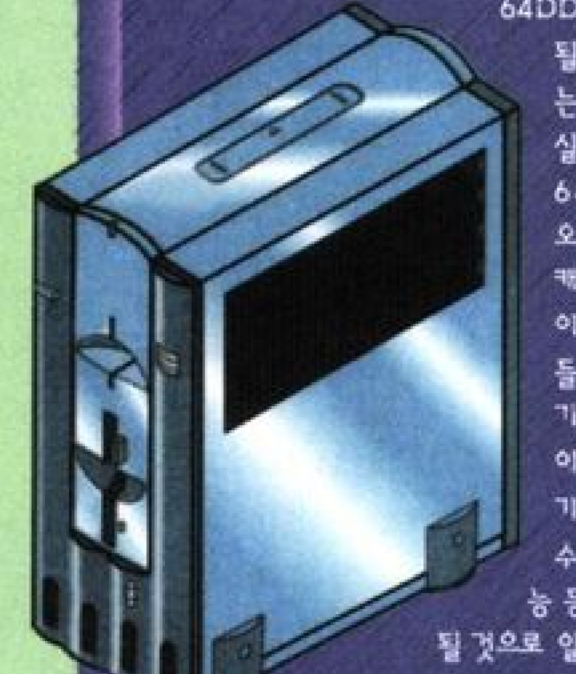
총평

이번달에는 새로운 기대 소프트웨어 「스타폭스64」가 발매되어 너무나 기쁜 달이었다. 게다가 진동팩의 성능도 맛보는 등 잠잠했던 N64가 갑자기 제 성능을 발휘한 것 같았다. 그렇지만 게임샵에서 이것들을 구하는 일은 참으로 힘들었다. 가격도 원래 가격의 2배는 되는 듯 싶었다. 한편, 「스타폭스64」는 정말 대단했다. 그래픽도 뛰어났고 진동팩도 흥미로웠다. N64 유저들에게 적극 추천한다.

게임 비하인드 스토리

64DD의 모체는 SFC용 디스크 머신이었다?

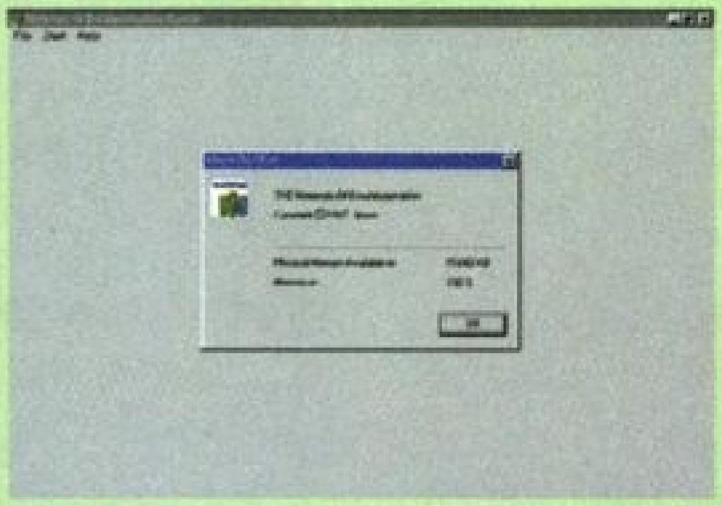
64DD 머신의 모체가 된 것은 완성되지 못하고 사라져 버린 SFC용 디스크 머신이었다는 이야기가 게이머들 사이에서 대두되고 있다. SFC용 CD롬 시스템의 이야기가 나오기 이전에 기획되었다가 사장되어버린 이 머신은 아주 획기적인 여러가지 기능을 탑재한 머신이었다. 자신이 디자인한 오리지널 게임을 사용할 수 있는 플로피 시스템과 초창기의 네오지오에 사용되었던 데이터 카드의 사용, 램 카트리지의 사용과 인터넷 시스템 등을 탑재할 계획이었던 이 머신의 기획이 여러가지 사정으로 인해 불발이 되면서 그중 몇가지가 64DD로 실현될 것이라는 것이다. 실제로 64DD는 오리지널 캐릭터 데이터를 만들 수 있는 기능과 데이터를 옮기고 바꿀 수 있는 기능 등이 사용될 것으로 알려졌다.



최근 통신가에서는 루머정도로 생각되던 N64 에뮬레이터와 N64용 UFO의 이야기로 또다시 떠들썩 하다. 챔프는 지난 3월호에 예측기사에 이어 이번에 또다시 관심을 끌고 있는 N64용 UFO와 N64 에뮬레이터에 관해 알아보고 지난번 챔프의 예측과 비교하는 코너를 마련했다.

"N64 에뮬레이터가 나타났다"

최근 각종 에뮬레이터들이 활발하게 등장, 발전하고 있다. 오래전에 애플컴퓨터 에뮬레이터와 MSX 에뮬레이터(FMSX) 등이 등장해서 꾸준히 발전해 오면서 많은 유저들에게 사랑받고 있는데 근래에는 게임보이 에뮬레이터인 브이지비(VGB-VIRTUAL GAME BOY), SFC에뮬레이터, 게임기어 에뮬레이터, MD에뮬레이터, 패밀리 에뮬레이터, 아케이드 에뮬레이터 등이 등장해서 그야말로 에뮬레이터의 춘추전국시대를 방불케하고 있다. 또, 최근에 등장한 PC엔진 에뮬레이터는 PC의 CD롬으로 PC엔진용 게임 CD를 실행시킬 수 있다는 장점때문에 PC엔진 게임기를 사용하는 느낌으로 게임을 즐길 수 있어서 새롭게 인기를 얻고 있다. 더욱 놀라운 것은 비슷한 시기에 등장한 N64 에뮬레이터이다. 차세대 게임기의 최상위 기종으로 불리우는 N64 에뮬레이터가 등장했다는 사실은 게임을 즐기는 유저라면 귀가 확 트일만한 희소식이었다.



N64 에뮬레이터

실행이 안되는 N64 에뮬레이터

N64 에뮬레이터가 알려지게 된 것은 인터넷을 사용하는 한 유저가 게임 관련 사이트를 돌아다니다가 우연히 N64 에뮬레이터용 게임이 있는 사이트를 찾아내서 그곳에 있는 N64 에뮬레이터를 발견하면서이다. 이 사이트를 발견한 유저는 N64 에뮬레이터를 PC통신의 자료실에 올렸고 수많은 통신 사용자들이 이 에뮬레이터를 손에 넣게 되었다. 하지만 실행에 성공한 유저는 없었다. 대부분의 유저들은 시스템(CPU)을 체크하는 과정에서 에러가 발생했다.



실행 도중에 에러가 발생

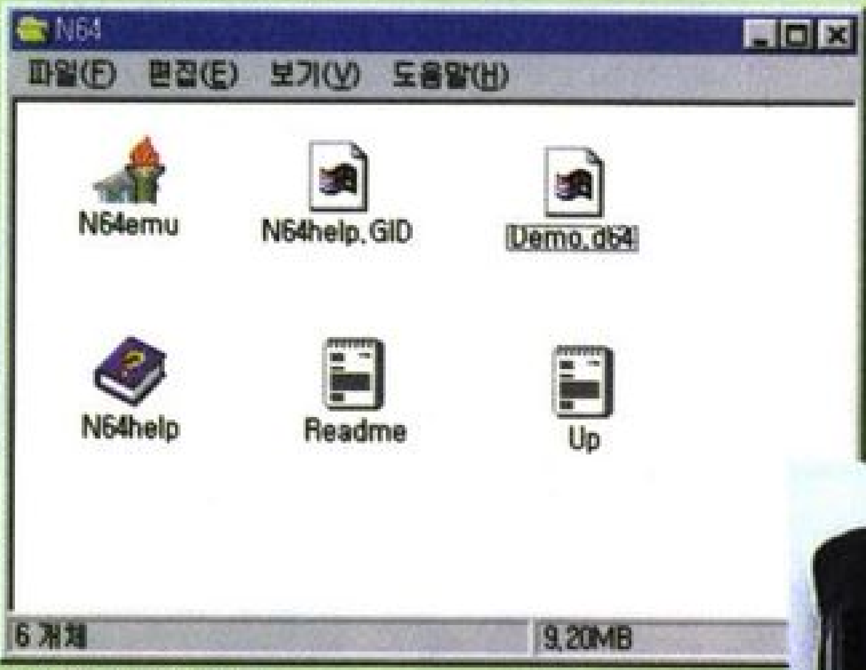
N64 에뮬레이터의 허

이 에뮬레이터가 실행이 불가능한 가짜 에뮬레이터라는 것은 다음과 같은 점에서 드러나고 있다.

1.원래 에뮬레이터라는 것은 사용자의 시스템보다 낮은 레벨의 시스템을 비슷하게 흉내내는 것을 말한다. 이러한 것을 생각해 보면 N64 에뮬레이터는 현재의 PC 시스템으로는 실행이 불가능하다는 것을 금새 알 수 있다. 지금까지 등장한 수많은 에뮬레이터들은 모두 현재 사용되는 PC보다 성능이 떨어지는 과거의 게임기, 컴퓨터 에뮬레이터들이다. 현재 사용되는 에뮬레이터 중 16비트 게임기인 SFC용 게임을 즐길 수 있게 해주는 SFC 에뮬레이터가 펜티엄-133 등에서도 원활하게 실행되지 못하고 버벅거리는데 N64 에뮬레이터가 제대로 실행될리가 없다는 것이다.

2.32비트 PC에서 64비트 게임기를 에뮬레이트하는 것이 불가능하다는 상식에 비추어볼 때 N64 에뮬레이터가 허구라는 것은 자명한 사실이다.

3. 에뮬레이터의 설명서(README.TXT)파일을 읽어보면 상당히 성의없고 간단하게 설명해 놓은 데다가 '이 에뮬레이터가 실행되지 않는다면 더 좋은 컴퓨터를 구입하시오.'라는 장난같은 말이 써 있다.



N64 에뮬레이터의 아이콘

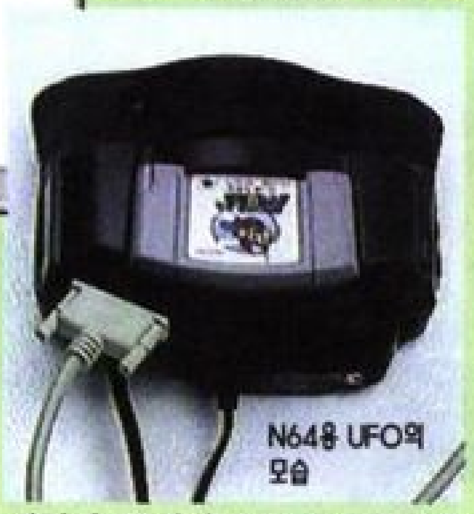
그런데 왜 실행되지도 않는 에뮬레이터가 등장하게 되었을까? 몇달전에 PC통신상에 플레이스테이션 에뮬레이터라는 것이 등장한 적이 있었다. PS 에뮬레이터도 폭발적인 다운수를 기록하며 많은 유저들이 받아갔지만 실행에 성공한 유저는 한명도 없었다. 나중에 밝혀진 것이지만 이 PS 에뮬레이터는 어떤 유저가 PS 게임 CD를 복사할 수 있는 유틸리티를 PS 에뮬레이터로 착각한 것이었다. 하지만 이번에 등장한 N64 에뮬레이터는 위의 경우처럼 유저의 착각으로 인하여 벌어진 것이 아니고 인터넷의 한 사이트에 자료가 올려 있었다는 것을 볼 때 사이트를 만든 매니어(또는 업체측)의 장난일 가능성이 크다. 한가지 이상한 점은 이 사이트에 접속하는 것이 하늘에 별따기 보다 어렵다는 점이다. 수십번씩 접속을 시도해야 겨우 한번 접속될 정도이다. 그나마 접속이 되도 속도가 엄청나게 느리고 접속이 자꾸 끊긴다.

사이트 주소: ftp.pulsar.net/pub/Stumble/Other/N64/Roms

예전에 아직 SFC 에뮬레이터가 없었을 당시에 누군가가 만들어낸 가짜 에뮬레이터가 등장해서 수많은 유저들의 가슴을 아프게(?) 했던 사건이 있었는데 N64 에뮬레이터의 경우와 비슷한 점들이 있다. 이른바 도스용 SFC 에뮬레이터라는 프로그램이 인터넷, PC통신 등을 통하여 많은 유저들의 손에 들어갔는데 실행파일 등이 존재했고 프로그램 체크 화면이 있는 등 상당히 그럴듯한 모습을 보여주었지만 실행될리가 만무했다. (지금 사용되고 있는 SFC 에뮬레이터는 모두 윈도우용이다) N64 에뮬레이터도 이처럼 실행화면, 아이콘 등이 있지만 실제로 실행되지는 않는다.

한가지 이상한 점은 위의 사이트에는 N64 에뮬레이터 외에도 슈퍼마리오64 등의 N64용 게임 20여가지의 롬파일이 있는데 이 롬파일의 용량을 보면 8메가바이트이다. 바이트는 비트의 8배이므로 8X8=64메가비트(게임기는 비트 단위를 사용한다)로 마리오64의 용량과 동일한 것으로 보아 이 롬파일은 카트리지의 데이터를 읽어들인 것 같은데 N64 UFO용 게임 데이터로 보인다. 그러면 소문만 무성하던 N64용 UFO가 드디어 등장한 것일까?

닌텐도64용 UFO의 등장?


N64용 UFO의 모습

PC통신에 또다시 닌텐도64(이하 N64)용 UFO에 관한 이야기가 이슈로 떠올랐다. 인터넷의 게임 관련 사이트와 외국의 게임샵 등에서 N64용 UFO의 정보를 얻은 유저들과 N64용 UFO를 기대하고 있던 유저들이 그에 대한 열띤 논쟁(?)을 벌이고 있는 것이다. N64용 UFO에 관한 이야기는 오래전부터 계속되어왔다. UFO에 관심이 많은 몇몇 유저가 SFC, MD 등에 UFO(카피머신)가 있으므로 카트리지를 사용하는 N64도 UFO머신을 사용할 수 있을 것이라는 이야기를 하면서 N64용 UFO에 관한 여러가지 이야기가 수많은 유저들 사이에서 오고가게 된 것인데 이번에 N64용 UFO의 실물사진과 여러가지 정보가 알려지면서 유저들의 관심을 더욱 증폭시킨 것이다.


N64의 카트리지 삽입구에 연결하는 방식?

공개된 사양

지난 게임챔프 3월호에 N64용 UFO머신의 예측 기사가 들어간 적이 있었다. 당시까지 루머처럼 들리던 N64용 UFO에 관하여 이야기하고 여러가지를 생각해 보며 N64용 UFO의 데이터 저장매체와 그에 대한 가능성 등을 알아보았는데 지금까지 SFC용 UFO 등의 저장매체로 사용해 왔던 1.44메가 용량의 플로피디스켓 등은 N64용 게임의 대용량 때문에 불가능할 것이라는 것과(너무 많은 디스켓을 사용하면 게임을 즐기는 과정이 너무나 지루할 것이기 때문에) CD롬을 사용하면 CD-R이 없는 한 게임 데이터를 CD에 마음대로 저장하는 것이 불가능해서 마음대로 게임을 저장하고 지울 수 있는 UFO의 성격과 상반되기 때문에 힘들 것이라는 점 등을 다루었는데 이번에 또다시 이슈가 된 N64용 UFO의 사양을 보면 메모리 용량은 128메가비트이고 256메가비트까지 확장이 가능. 매체는 CD로 채택되었으며 CD롬 드라이브가 달려 있는 것과 PC와 연결하여 사용하는 것 두가지 종류가 있다. 또한 VIDEO-CD를 재생시킬 수 있다는 점이 특징이다. 지난번 챔프가 CD-R의 가격문제와 램값의 해결만 된다면 CD를 매체로 할 수도 있을 거라고 예상한 것과 비교하면 맞아떨어지는 부분들이 있다. 128메가비트=16메가바이트인데 PC에 사용되는 16메가 램을 사용하므로(요즘은 예전에 비해 램값이 상당히 떨어졌다) 램 가격면에서는 그리 문제가 없었던 것 같다. 문제는 CD를 사용함으로써 생기는 장점과 단점의 문제인데 장점은 역시 저가와 대용량이다. 단점은 챔프 예상에서 지적했듯이 게임 저장을 마음대로 할 수 없다는 것인데 PS, SS용 복제 CD를 판매하듯이 게임을 저장해서 판매하면 어느 정도는 해결할 수 있다. (복제해서 판매하는 것이 정당한 방법이라는 것은 아니다. UFO라는 복사 전용 머신을 사용하는 것 자체가 이미 불법이다) 초기 UFO의 성격과는 약간 달라졌지만 이런 방법을 사용하면 실현이 충분히 가능하다.


통풍구를 가리지 않는 형태이다

끝으로

N64가 등장한지 1년이 채 못되어 에뮬레이터, UFO 등에 관한 이야기가 무성하고 실제로 등장하는 것들이 있는 것을 보면 실로 놀라울 따름이다. 어떻게 보면 N64의 발전 때문에 에뮬레이터나 UFO같은 이야기가 생기는 것이다. 하지만 이러한 것에 관심 갖는 것은 유저의 입장에서는 당연한 것일지도 모른다.

현대전자 정식발매 소프트웨어 '낙점' 고심!

현대전자는 당초 4월말로 계획했던 N64(한국명, 현대컴보이64)의 정식발매를 오는 7월로 연기했다. 연기된 이유는 닌텐도사와의 라이센스 문제와 가격 책정 문제, 미니멈 5000개를 기본으로 한 닌텐도사와 협의문제로 늦어도 올 여름방학을 타겟으로 삼는다고 한 관계자는 밝혔다.

이에 현대전자는 현대컴보이64의 발매와 동시에 소프트웨어의 발매도 준비하고 있으며 지난 5월호에 다루었던 소프트웨어(슈퍼마리오64, 파일럿 윙즈64, 웨이브레이스64)이외에 2~3개의 소프트웨어를 검토하고 있다.

이 중 『슈퍼마리오64』와 『마리오카트64』는 이미 채택이 확정되었으며 『튜록』과 『킬러 인스팅트』도 게임관련자들에게서 높은 점수를 받고 있어 심의에 크게 문제가 없으면 동시발매 할 것으로 기대된다.

또한 미국 소프트웨어와 일본 소프트웨어의 동시 호환을 위해 컨버터가 필요없이 카트리지 자체에 홈을 만들 것으로 알려졌다.

한편, 소프트웨어의 유통구조에 대해서는 종전의 슈퍼컴보이 유통과 동일하며 다만 적격한 총판점이 나타나지 않을 경우, 높은 마진의 소프트웨어에 한해 현대전자가 자체 유통에 나설 것으로 보인다.

튜록



광대한 월드, 적의 리얼한 움직임, 스피드감 등. 『튜록』에는 놀랄만한 것들이 많다. 전체 월드는 8개로 구성되어 있고 마지막 보스를 쓰러뜨리기 위해 필요한 무기를 만들기 위해 숨겨진 아이템을 발견해 가면서 월드를 클리어해 간다. 또한 세계 곳곳에는 '시공석'이라는 아이템이 있는데 다른 월드로 가기 위한 문을 여는데 필요하다. 매우 클리어하기 힘든 게임이지만 플레이해 보면 N64가 얼마나 훌륭한지를 느끼게 해 준다.

킬러 인스팅트



닌텐도가 만든 소프트웨어 중 유일한 격투 액션게임. 미국인 취향의 격투 액션으로 약간의 폭력성이 지적되고 있다. 아케이드용으로도 인기를 끈 작품으로 지명도는 높다.

타이틀	현지가격	장르	제작사	채택가능성
마리오카트64	￥9800	RCG	닌텐도	확정
슈퍼마리오64	￥9800	ACT	닌텐도	확정
블래스트 도저	￥9800	ACT	닌텐도	60%
스타워즈	$79.95	STG	닌텐도	60%
킬러 인스팅트 골드	$79.95	ACT	레어	70%
크루징 USA	$69.95	RCG	레어	50%
둠64	$69.85	ACT	윌리엄즈	50%
튜록	￥7800	ACT	어클레임	80%
스타폭스64	￥8700	STG	닌텐도	희망 100%
F-ZERO 64	￥9800	RCG	닌텐도	희망 100%

둠64



우주 군사기지는 누군가에 의해 침략당했다. 현재의 정보로는 유일하게 생존한 우주해병대의 대원에게 남아있고 그는 침략자와의 전투를 계속해야만 한다는 것이다.

플레이어는 이 고독한 해병대원이 되어 침략자인 몬스터와 싸우는 것이다. 화면에 비춰진 몬스터는 매우 무서워서 심장이 약한 사람은 하지 않는 것이 좋을 것이다. 그런 공포와 맞서 싸워 이겨 우주의 위기를 구해내자.

마리오카트 64



마리오와 그의 동료들이 펼치는 레이싱 게임으로 아이템을 습득해 공격도 가능하다. 최대 4인이 동시에 플레이가능하며 다양한 스테이지가 마련되어 있다.

기본 모드는 4코스 1조로 전체 4회 우승을 목표로 하는 마리오카트 GP, 극한의 랩 타임에 도전하는 타임 어택, VS 매치, 차체에 달려 있는 풍선을 빼앗는 시합 등이 있다.

블래스트 도저



플레이어는 자신에게 주어진 2가지의 임무를 수행해야 하는데 그것은 트레일러의 진로확보와 오염지역의 정화작업이다. 트레일러는 보통의 트레일러가 아니라 핵을 탑재해 조금이라도 충격을 받으면 대폭발을 일으키고 만다. 그렇기 때문에 폭발을 막기 위해 트레일러의 진로에 있는 장해물을 파괴한다. 또한 파괴한 후의 뒷정리도 깨끗하게 한다.

스타워즈



『제국의 역습』『제다이』의 오리지널 스토리를 기본으로 한 3D 슈팅. 플레이어는 루크의 부하가 되어 제국과 오리지널 적과 싸우게 된다. 완전 360도로 시점도 자유자재로 바꿀 수 있고 빠른 스피드 감으로 경쾌감을 느낄 수 있다. 각 모드의 성격 분할로 인해 쉽게 질리지도 않는다.

흥미기획



드디어 4월 27일 『스타폭스 64』가 발매됨과 동시에 기대를 모았던 진동팩이 발매되었다. 현지에서는 『스타폭스 64』와 진동팩 합쳐 8700엔 이었지만 국내 게임 매장에서는 한창 계속되는 단속 때문에 구할 수도 없었고 어렵게 구한 『스타폭스 64』와 진동팩은 무려 95,000원이나 되었다. 기대를 모은 만큼 스타폭스 64에 진동팩 대응은 대단한 것이었다. 그렇지만 실망하는 목소리도 들렸다.

N64 유저의 학수고대 '진동팩', 진동체험기

정말 떨린다

지면을 통해 이미 공개됐지만 진동팩의 사이즈는 상당히 작다. N64 3D스틱 뒷면에 있는 홈에 쏙 들어갈 정도로 작고 가볍다. 1.5V 건전지 2개를 내장시키고 직접 시동에 들어갔는데 잔잔하게 느껴오는 떨림은 놀라움을 자아냈다.

또한 진동의 정도가 처음부터 끝까지 같은 것은 아니다. 벽이라든지 적에게 공격을 받고 추락할 때는 진동의 정도가 굉장히 세고 상황에 따라 진동의 세기가 다르다.



기대보다 실망스러운 진동

그렇지만 정말 실제와 같이 느끼기는 역부족이다. 진동은 온몸으로 느끼기보다는 손에서만 느낄 수 있어 마치 호출기를 들고 있는 듯한 인상이다.

또한 가장 치명적인 일은 진동팩이『스타폭스64』에만 대응이 될뿐 종전의 예상처럼『슈퍼마리오64』나『블래스트 도저』에는 대응이 전혀 안 되는 것이다.

한편, 건전지는 한번에 10시간 지속된다.



진동팩과 삐삐의 정면 대결

진동팩의 진동성능은 플레이해 본 유저라면 느꼈으리라고 믿는데 마치 무선 호출기를 연상시킨다. 그래서 챔프 명인들은 방문한 독자들과 함께 무선호출기를 이용한 진동팩을 만들고 실제의 진동팩과 비교, 분석해 보았다.



	장 점	단 점
진동팩	①상황에 맞게 자동으로 진동한다. ②진동의 강약이 있다. ③사용하기 간편하다. ④건전지만 갈아끼우면 된다.	①값이 비싸다(스타폭스64를 사야함) ②그다지 진동이 세지 않다. ③1P밖에 대응되지 않는다(1개 동봉) ④『슈퍼마리오64』나『블래스트 도저』에 대응되지 않는다.
무선호출기	①값이 싸다(삐삐만 있으면 된다) ②쉽게 구할 수 있다. ③전혀 예측하지 못할 때 울릴 수 있다. ④N64 모든 게임에 대응가능하다.	①계속 전화를 해야 한다. ②사이즈가 맞지 않으면 들어가지 않는다. ③진동이 일시적이다. ④전화를 걸어주는 도우미가 필요하다. ⑤전화세가 많이 나온다.

명인들이 체험한 진동팩과 삐삐팩

김또깡

팩	점수
진동팩	7
삐삐팩	8



진동팩은 아날로그 패드에 딱 맞는 크기이고 모양도 예쁘지만 진동이 너무 약했다. 옛날 게임센터에서 아우트런을 즐길 때 느꼈던 진동을 느끼는 것은 무리였다. 하지만 내 최신형 삐삐는 엄청난 진동능력이 있기 때문에 실감만점!

아가박

팩	점수
진동팩	8
삐삐팩	5



삐삐를 넣고 게임을 플레이 동안 계속해서 옆 동료를 시켜 진동을 느낄 수 있었지만 진동이 자꾸 끊겨 애를 먹었다. 역시 삐삐는 삐삐로 본래의 기능으로만 써야할 것이다.

이인분

팩	점수
진동팩	9
삐삐팩	6



이인분의 삐삐는 구형이라 너무 컸다. 그래서 진동팩 슬롯에 들어가지도 않았다. 이때 신형 삐삐를 가지고 있다며 진동팩 슬롯에 자신의 삐삐를 집어 넣는 아가박! "으! 열 받는다."

안소니

팩	점수
진동팩	10
삐삐팩	6



삐삐팩(?)도 그런대로 쓸모는 있었다. 그렇지만 진동팩의 성능은 대단해서 플레이스테이션의 아날로그 패드보다도 더 강한 것 같다.

N64 Line up

온몸으로 느끼는 3D의 세계!

젤다의 전설64

N64 모든 게임 유저들의 기대를 한몸에 받고 있는 초대작 『젤다의 전설 64』. 이번에 새롭게 공개된 화면을 보면 더욱더 새로운 사실을 알 수 있을 것이다. SFC용에 기본적인 시스템을 두고 있으면서도 N64만이 가능한 특수한 구성을 보이므로 이 점을 체크해 보자.

N64 기대 소프트 제1작

NINTENDO64

제 작 사: A.RPG
장 르: 닌텐도
발 매 일: 미정
발 매 가: 미정

『젤다의 전설64』의 테마를 한마디로 말한다면 당연히 "빛의 세계". N64의 하이스펙에 의해 나타나는 3D세계는 아름다운 빛이 가득하기 때문이다. 이번에 공개된 18편의 새로운 화면에서도 이같은 빛의 세계를 감상할 수 있다.

빛과 그림자가 얽힌 체험세계

불빛에 의하여 흔들흔들 희미하게 비춰지는 던전, 램프의 빛이 수면에 반사되어 반짝반짝 빛나는 천장, 빛을 이용한 훌륭한 연출이다.

빛의 근원을 정확하게 리얼타임으로 계산해야만 하는 이런 연출은 광대한 머신파워가 요구된다. N64만이 가능한 이러한 연출에 의해 플레이어 자신이 실제로 그 장소에 있는 듯한 느낌이 들도록 하며 온도와 바람까지도 체험할 수 있게 된다.


○수수께끼 숲에 있는 링크, 미묘한 빛에 의해 숲이 환상적으로 연출된다. 링크 발 밑에는 그림자도 있다

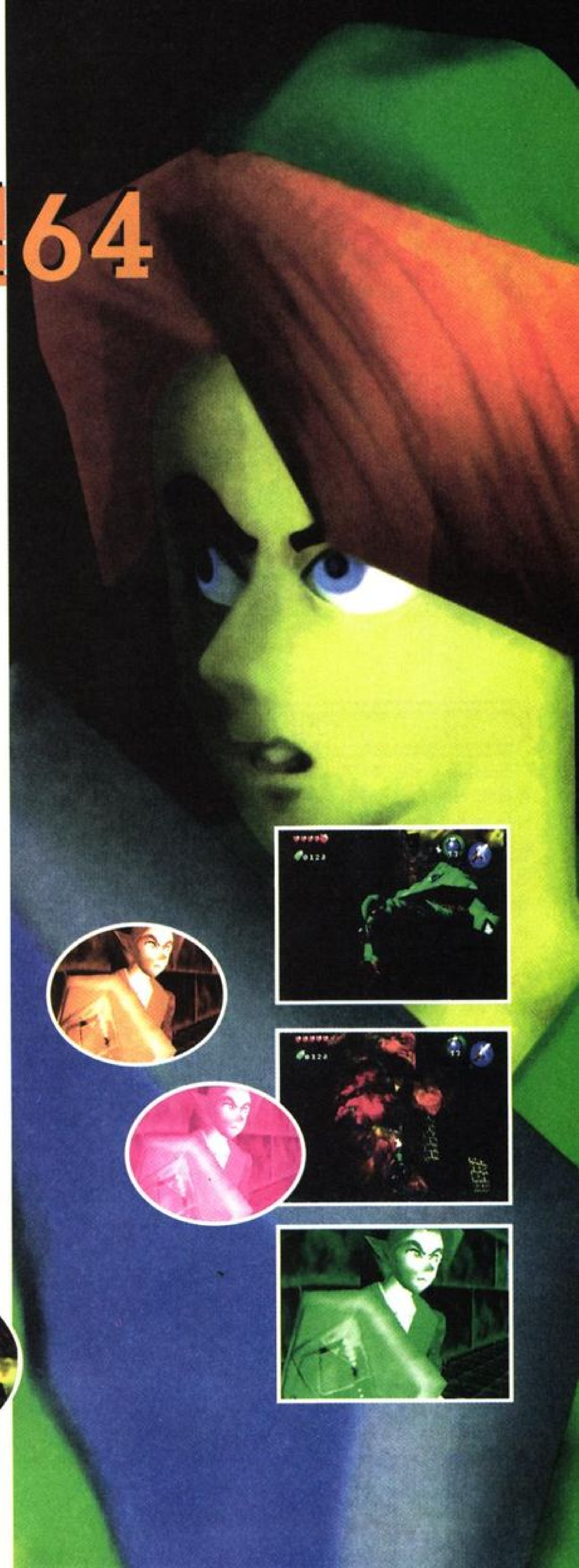

○빛에 비춰진 몬스터의 모습

높낮이를 충분히 살린 던전

이번에 공개된 새로운 화면 중에서도 가장 주목받는 것은 동굴내부에 서 있는 링크의 화


○빛이 새어나오고 있는 통로 입구와 천장


○위에 줄다리가 있다

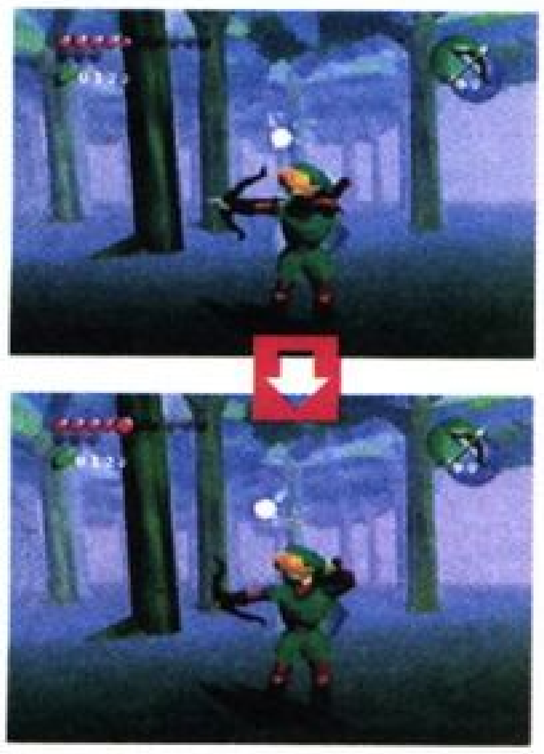


면. 위쪽에는 줄다리가 드리워져 있어 던전이 입체구조로 되어 있는 것을 알게 해 준다. 2D 화면만 있던 SFC용에서도 입체구조의 던전은 있었지만 이렇게 3D로 된 것은 놀랄 만한 일이다.

뛰어난 3D 배틀과 액션

3D로 변하면서 가장 많이 변한 것은 역시 전투 장면일 것이다. 이번에 공개된 화면으로 주요 무기는 전작과 마찬가지로 활과 방패인 것이 분명해졌다.

그렇지만 SFC용과는 달리 활의 경우에는 3D가 되어 약간은 사용법이 틀려질 가능성이 있고 방패도 파워 업할 것으로 보인다.



새로운 공격 패턴

링크의 공격 방법은 활을 쏘는 행동외에도 검을 사용해 가로, 세로로 베기 등과 방패를 사용한 방어액션이 있는 것이 밝혀졌다.









OO적의 공격을 방패로 막은 후 웅크린 자세에서 검으로 찌른다

드러나는 몬스터의 모습

이번에 소개된 새로운 존재의 몬스터는 전부 4마리. 그 중에서 보스 몬스터일지도 모르는 거대한 몬스터도 포함되어 있다.



개구리의 모습을 하고 있는 괴물 몬스터. 큰 입으로 잡아 먹을지도 모르겠다



램프를 들고 다니면서 숲 속을 배회하는 몬스터. 검은 얼굴에는 눈만 반짝인다



던전을 걸어가다 보면 벽에서 갑자기 튀어나와 공격을 가하는 몬스터가 있다



SFC용에서도 등장했던 몬스터가 폴리곤으로 다시 등장한다

카셋트용과 DD용 2종류로 발매되는 『젤다의 전설 64』

N64의 초대작『젤다의 전설64』는 카셋트와 64DD용으로 두가지로 발매될 예정이다. 게다가 동시 발매가 아니라 우선 카셋트용이 먼저 발매된다. 이것은 카셋트가 갖고 있는 장점 때문이고 DD의 발매가 늦어져서는 아니다. DD용에서는 더욱 완성도 높은 작품으로 만들기 위해 쓰기 기능을 살리는 계획인 것으로 알려졌다.

그러면 카셋트용과 DD용은 무엇이 다를까?

우선 카셋트용은 액션성이 조금 강하게 된다. 카셋트의 장점은 화면이 바뀌는 처리가 빠르기 때문이다. DD용으로는 "기입한다"라는 장점을 살린다. 기본적으로 『젤다의 전설64』라는 3D시스템을 카셋트로 만들어 "기입한다"는 것으로 풀 파워를 삽입해서 만들려고 하는 것이다. 즐기는 사람에게 있어서는 카셋트용이나 DD용의 차이점을 느낄 수 없지만 DD용으로는 카셋트용에서 할 수 없는 부분이 들어가 있다고 생각하면 좋을 것이다.

한편, 카셋트용으로의 『젤다의 전설64』의 개발도는 약 50%정도 진행되고 있고 크리스마스 상전을 노릴 것으로 보인다.

수수께끼 트랩



던전으로 들어가는 방법도 어떤 조작에 의지할 것이다



갑자기 벽에서 몬스터가 출현한다

수수께끼 트랩에 관해서는 아직까지 공개된 것은 없다. 물론 마을에서 사람들과 이야기해서 알 수 있는 수수께끼의 답도 있지만 그렇지 않은 것도 있다. 화면을 보고 추리해야 하는데 다만 3D로 되었으므로 좀더 입체감 넘치는 장치를 활용할 수 있을 것이다.

요정이 존재한다

SFC용과 마찬가지로 링크의 머리 주변에 항상 요정이 존재한다. SFC용에서는 링크의 HP를 회복해 주거나 부활을 도와주었는데 64에서의 정확한 기능은 아직 밝혀지지 않았다.



링크 머리주변을 자세히 보면 요정같은 것이 있다



NINTENDO64

©1997 NINTENDO

N64 Line up

피의 향연은 아직 끝나지 않았다!

드라큘라 3D(가칭)



동경 게임쇼에서 발표된 이래 속속 새로운 정보가 들어 오고 있는 『드라큘라 3D』. 패밀리 시대에 등장해서 많은 유저층을 확보했는데 이번에 등장하는 『드라큘라 3D』는 종전의 시스템을 기본으로 하면서도 64비트의 테크롤러지만이 가능한 새로운 구성과 3D 스틱을 충분히 활용한 액션으로 기대를 모으고 있다.

NINTENDO64

■제작사: 액션
■장르: 코나미
■발매일: 미정
■발매가: 미정

다시 시작되는 만남

코나미의 간판 액션 게임『드라큘라3D』가 종전의 횡스크롤을 새롭게 3D 시점으로 바꿔 새로운 드라큘라의 신화를 N64에서 창조해 낸다.

저주받은 피의 전설

악마성의 성주인 드라큘라 백작이 부활되어 베르몬드의 일족과의 기나긴 숙명의 대결이 시작된다. 이 최신작에서는 모든 것이 폴리곤으로 표현되기 때문에 성의 분위기와 전투 장면 등의 비주얼이 3D로 박진감 넘칠 것이다.



○제단 안에 있는 관. 그 관속에는 드라큘라백작이 잠을 자고 있다. 낮 동안의 태양을 피해 밤이 되면 활동하는 그는 자신의 신체 일부를 박쥐로 변화시켜 누군가를 먹이로 노리고 있다

또한 공포감 조성은 청각에 의한 것뿐만 아니라 심리적으로도 느낄 수 있도록 연출될 것으로 기대된다.

뱀파이어 헌터의 무기

주인공은 드라큘라 백작과 끈질긴 인연이 있는 베르몬드 일족의 후예이다. 플레이어 캐릭터는 그를 포함한 총 4명으로 주인공의 무기는 채찍과 십자가 등 그동안 시리즈에서 많이 등장한 무기이다.



채 찍

○베르몬드 일족은 조상 대대로 채찍을 사용해 왔다

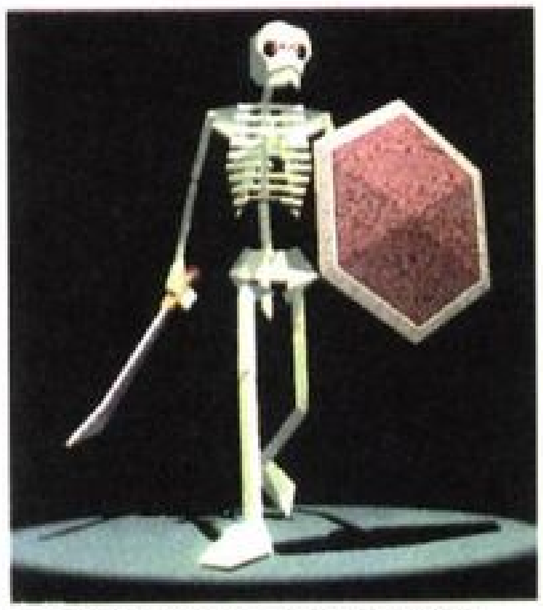


십자가

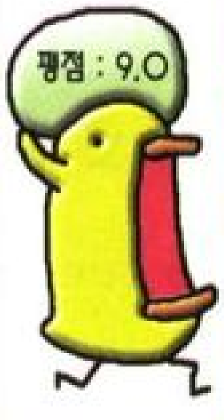
○십자가를 받아라!

3차원 세계로의 이동

세계가 전부 3D로 표현되어 있으므로 마물과의 전투라든지 수수께끼의 장치들이 지금까지의 드라큘라 시리즈와는 다른 새로운 모습을 보일 것이다. 특히 현대적인 메카니컬한 분위기도 자아낼 것으로 보인다.



해골 몬스터의 주변을 360도로 다가갈 수 있다



그래픽	9.0
흥미도	9.5
캐릭터	8.5
소장가치	8.0



풀 폴리곤의 적 캐릭터

신 격투

■제작사: 격투액션
■장르: 코나미
■발매일: 미정
■발매가: 미정

코나미가 N64에 내놓는 소프트웨어 중『드라큘라3D』외에 격투 액션 타이틀도 선보인다. 기존의 격투에서는 볼 수 없었던 N64만의 독특한 새로운 기술을 구사하는 신감각의 격투 액션을 기대해 본다.



등장 캐릭터

©1997 KONAMI

게임에서 발견!

타마고치GB



GB용으로도 등장하는 타마고치. 일본에서는 품귀현상으로 얻기 힘들다는 타마고치를 GB로 빨리 키워봤으면 하는 바램이다. 더욱이 초기의 타마고치와 신종과는 달리 미니게임이라든지 독특한 메뉴들이 눈에 띄어 더욱 기대를 모으고 있다.

한편, 국내 대원동화에서 동시발매 예정이라고까지 한다.

GAME BOY

- ■제작사: 시뮬레이션
- ■장르: 반다이
- ■발매일: 97년 7월 예정
- ■발매가: 4500엔

혼자서는 아무것도 못해요!

타마고치는 혼자서 아무것도 못하지만 배가 고프다든지, 기분이 나쁠 때에는 플레이어에게 신호를 보낸다. 게다가 이『게임에서 발견! 타마고치』는 타마고치가 무엇을 하고 싶은지에 따라 다른 소리를 내기 때문에 플레이어는 소리만 듣고도 타마고치의 상태를 파악할 수 있다.



○간식을 받고 좋아하고 있다

○주사기를 들이대면 얼굴에 식은땀이 생긴다



○귀를 치들고 화를 낸다

○키우는 방법에 따라서는 스스로 변기에 앉아 힘을 쓰는 캐릭터도 나온다

GB용 타마고치, 하고 싶다!

나는 식성이 까다롭다구!

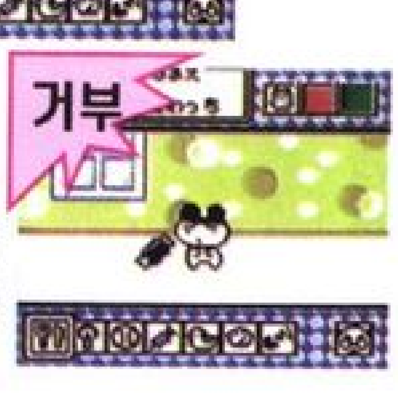
타마고치가 배고픈 상태가 되면 밥을 줘야 하는데 GB용에서는 식사 메뉴가 다양하다. 밥과 고기, 야채 등 3가지로 나뉘어 있는데 선택한 달걀과 키운 캐릭터에 따라서는 좋아하고 싫어하는 음식이 생긴다.

그러나 이것도 성장과정에서의 예의범절을 잘 습득하면 가리는 음식이 없어질 수 있다.





○고기를 주었더니 매우 좋아하고 있다



○이 캐릭터는 고기를 싫어하는 모양이다

미니게임이 하고 싶어!

타마고치의 기분이 나빠지면 플레이어와 함께 놀아주는 것이 중요하다. 게임은 3종류 중 한가지를 선택할 수 있는데 미니게임을 살펴보자.

1 기분 전환 게임

이 게임은 타마고치가 고개를 좌우로 돌릴 때 같은 방향으로 플레이어가 선택하면 타마고치가 이기는 게임이다. 반대 방향으로 선택하면 플레이어가 이기는 것이지만 그렇게 되면 타마고치의 기분이 나빠진다. 이 게임은 다이어트 효과도 있다.



2 공부 게임

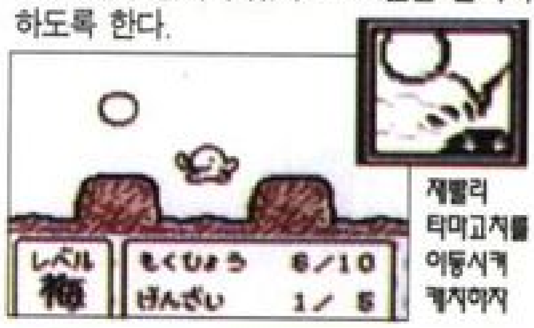
『게임에서 발견! 타마고치』에서만 있는 미니게임. 출제되는 문제를 보고 4개의 보기 중 답을 고르는 게임. 코스별로 난이도가 다르다.



머리가 좋은 타마고치로 길러 문제를 전부 맞추게 하자

3 스포츠 게임

이것도 역시 이 게임에서만 등장하는 미니게임. 십자버튼과 A버튼을 사용해 타마고치를 조작하고 계속해서 떨어지는 볼을 캐치해 간다. 또한 레벨마다 목표가 정해져 있어 그 조건을 클리어하도록 한다.



재빨리 타마고치를 이동시켜 캐치하자

컬러풀 타마고치

슈퍼게임보이를 사용하면 13색 대응이므로 컬러를 즐길 수 있다. 사용하고 있는 플레임은 실제의 「타마고치」의 몸을 2D화 하고 희소가치가 높은 「타마고치 화이트」도 수록되어 있다. 컬러가 풍부하므로 재미를 더욱 느낄 것이다.

신종발견! 타마고치 옐로우

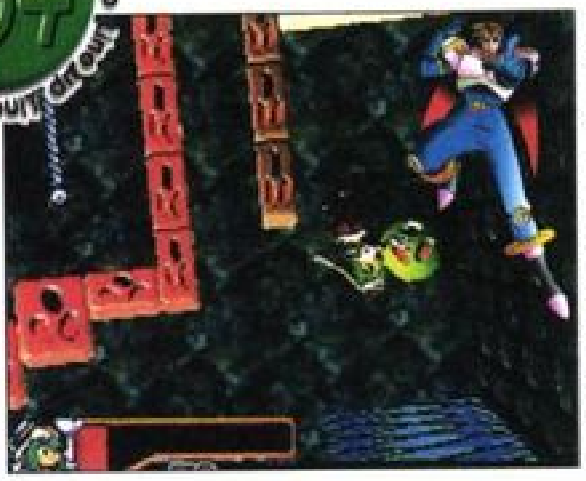




- 평점: 8.9
- 소장가치: 9.0
- 흥미도: 9.5
- 캐릭터: 8.5
- 그래픽: 8.0

©1997 BANDAI

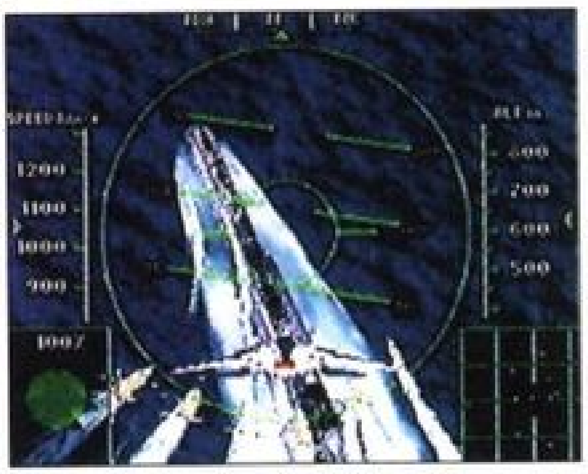
N64



가자가자!! 트러블 메이커즈

●액션 ●5월 30일
●에닉스 ●8900엔

N64 최초의 횡스크롤에 잘 맞는 액션으로 2D이면서도 3D의 효과를 충분히 살리고 있다. 안에서 적이 튀어나오거나 트랩이 있어 SFC용에서는 생각할 수 없었던 재미를 느낄 수 있을 것이다.



소닉 윙즈 어설트

●슈팅 ●7월 예정
●비디오시스템 ●9800엔

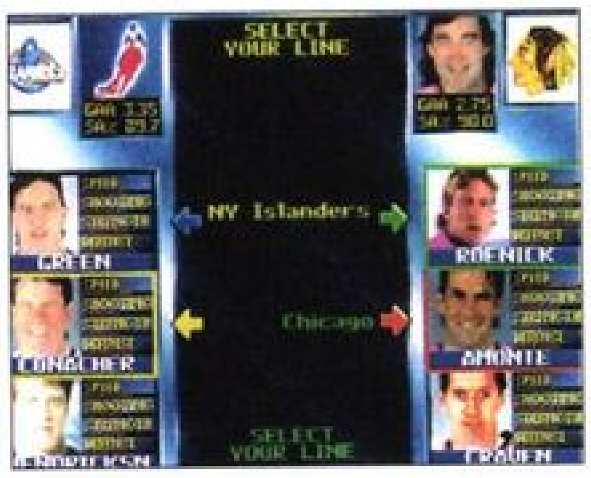
시리즈의 최신작에 해당하는 이 『어설트』는 전투기의 독파이트를 간단한 조작으로 즐길 수 있는 것이 최대 장점. 또한 적과의 공중전뿐 아니라 거대한 잠수함을 포함한 특수병기도 등장하며 스페셜 웨폰도 사용할 수 있다.



둠64

●액션 ●미정
●게임백 ●미정

전세계적으로 대히트하고 많은 하드웨어로 이식된 3D 액션 명작. 미국 소프트웨어는 이미 발매되었으며 일본판은 아직 미정. 다른 세계에서 온 몬스터를 없애면서 던전을 탈출하는 것이 목적이다.



웨인 그레츠키 하키(가칭)

●스포츠 ●미정
●게임백 ●미정

NHL의 슈퍼스타, 웨인 그레츠키가 감수한 아이스 하키 게임. 등장하는 선수와 팀은 물론 실명으로 되어 있고 선수와 팀의 상세한 데이터도 마련되어 있다. 복수 플레이어와 시선변경, 리플레이 모드 등의 기능도 있다.



버철 프로레슬링 울트라 배틀 로얄(가칭)

●스포츠 ●가을예정
●아스믹 ●미정

플레이스테이션으로 등장했던 게임이 더욱 파워 업되어 N64에 등장한다. 최대의 매력은 4인 동시에 플레이할 수 있는 것인데 2대 2 테그 매치와 4명의 레슬러가 서로 싸우는 배틀 로얄이 있다.



슈퍼마리오RPG2 (가칭)

●RPG ●미정
●닌텐도 ●미정

SFC용으로 대히트했던 RPG의 속편. 전작은 스퀘어와 닌텐도가 공동으로 개발했지만 이번에는 닌텐도만이 스탭들을 대대적으로 모으는 등 홀로 개발에 착수했다. 아직 구체적인 사항에 대해서는 불명. 화면은 SFC용.

N64



포켓 몬스터64(가칭)

●RPG ●미정
●닌텐4도 ●미정

지금까지도 인기가 많은 GB용 걸작 RPG의 속편. N64 콘트롤러 팩을 사용해 포켓 몬스터를 교환할 것으로 예상되나 자세한 내용에 대해서는 아직 정보가 없다. 화면은 GB용.



심시티 2000(가칭)

●시뮬레이션 ●미정
●이미지니어 ●미정

패밀리로 인기를 끌고 다른 게임기로도 이식된 명작 시뮬레이션 게임. 고성능의 N64로 나오면 다른 기종보다 계산은 빠를 것으로 기대된다. 화면은 PC용.



김전일 소년의 사건부(가칭)

●어드벤처 ●미정
●허드슨 ●미정

천재소년 김전일이 수수께끼의 살인사건을 해결해 가는 3D 어드벤처 게임. 다른 기종에서는 인기를 끌었는데 N64용으로는 어떤 스토리가 진행될지 궁금하다. 화면은 PS용

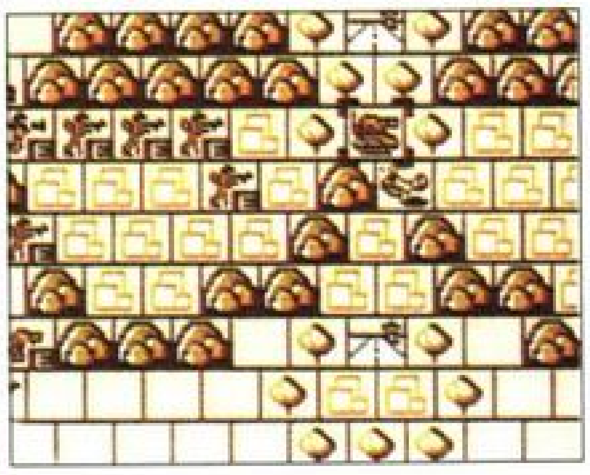


스페이스 다이나마이트

●액션 ●미정
●빅 동해 ●미정

미국에서 발매예정인 N64 소프트웨어 『다크리프트』가 명칭을 바꿔서 일본에 발매된다. 장르는 대전격투 게임인데 상세한 내용에 관해서는 아직 알려지지 않았다.

GB



게임보이워즈 터보

●시뮬레이션 ●6월 27일
●허드슨 ●4200엔

닌텐도의 명작 시뮬레이션 게임 『게임보이워즈』가 리메이크되어 허드슨에서 『게임보이워즈 터보』가 발매된다. 맵의 수가 더욱 증가하고 컴퓨터의 사고 속도도 굉장히 빠르다.



미니사구GB 레츠& 고!

●시뮬레이션 ●5월 23일
●아스키 ●5500엔

레이스 게임이 메인이었던 SFC용과는 달리 이번에는 RPG의 요소도 가미되었다. 또한 GB의 특징인 통신대전과 파트 교환 등도 즐길 수 있고 경량초속기어가 세트로 판매된다.

Cheat Codes For N64 User!

N64

실황파워풀 프로야구4

•기술을 간단하게 입수

석세스 모드의 선수등록 화면에서 이름을 "王"이라고 입력하고 각 항목을 사진과 같이 설정한다. 그러면 그 선수는 외다리 타법 기술을 익히게 된다.
같은 방법으로 선수의 이름을 "野茂"로 입력한 뒤 각 항목을 알맞게 설정하면 처음부터 토네이도 투구법을 구사하게 된다.



이름을 "王"으로 한 다음의 설정 방법



이름을 "野茂"로 한 다음의 설정 방법

•선수들의 특기를 일목요연하게 본다

석세스 모드 등록선수 확인 화면에서 C△, C△, C▽, C▽, C◁, C▷, C◁, C▷, L, R의 순서대로 버튼을 누른다. 그러면 게임중에 등장하는 모든 선수들의 숨은 특기들을 한꺼번에 볼 수 있게 된다.



석세스 모드 등록선수 확인 화면

•선수들의 등번호는 자신이 정한다

석세스모드에서 등 번호를 마음대로 선택할 수 있다. 캐릭터 에디트 후 캐릭터의 등록 여부를 결정할 때 R버튼을 누르면서 A버튼을 눌러보자. 등번호는 00부터 99까지 좋아하는 번호를 고를 수 있다.



번호선택

블래스트 도저

•로보트를 이용하는 비법

우선 선더피스트(サンダーフィスト)를 타고 회전 어택을 하면서 ⓩ트리거를 누르면 로보트가 이상한 포즈로 떨어져버린다.
두번째는 어젠트(アージェント)지하철에서 J봄을 타고 돌다리로 급강하 어택을 하면 블럭이 우루루 쏟아져 내린다.



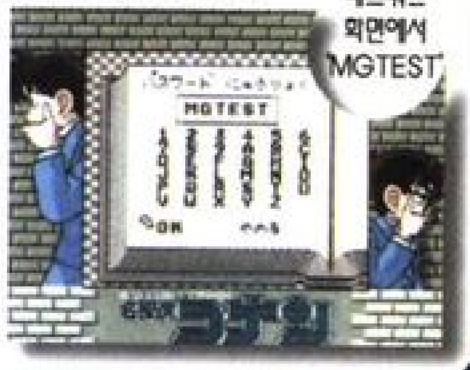
이상한 포즈의 선더피스트

GB

명탐정 코난

•미니게임 즐기기

패스워드 입력 화면에서 'MGTEST'라고 입력한다. 그러면 3개의 사건을 모두 해결한 상태가 되므로 5개의 미니 게임을 즐길 수 있게 된다.



패스워드 화면에서 'MGTEST'

SFC

실황파워풀 프로야구3 '97봄

•훌륭한 선수 만들기

신인등록 모드의 선수 패스워드 등록화면에서 'をををををを をを をを をを をを をを をを をを'라고 입력하면 훌륭한 선수를 만들 수 있다. 능력은 보통보다 그렇게 뛰어나지는 않지만 각기 우수한 특징을 갖고 있다.



패스워드 화면에서 '오(を)'를 18개 입력

독자 금단의 비법

GB

동키콩 랜드

•거미 사용방법

우선 게임 중에 거미통이 나오면 들어간다. 그 다음 B버튼을 누르면 뭔가(?)가 나간다. 그때 다시 B버튼을 누른 후 SELECT 버튼을 누르면 허공에 거미줄이 쳐지게 되는데 거길 올라가서 다시 잽싸게 B버튼을 누른 후 SELECT 버튼을 누른다. 왜냐하면 거미줄이 금방 사라지기 때문이다. 이것을 잘 이용하면 쉽게 스테이지를 클리어할 수 있다.
★거미줄은 B버튼을 누른 후에 약간의 시간 차이에 따라 멀리 놓을 수도 있고 가까이 놓을 수도 있다. 그리고 일정한 구간만이 가능하다.
•김선웅 / 대전시 중구 대사동 161-2 5/1

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다. 예전호와 달리 각 기종별로 비법을 공개하므로 유저여러분의 많은 참여 바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 N64비법 담당자앞



실황게임 외길 4년 인생 필자 윤형식

야구를 좋아하는 게이머라면 누구나 야구게임을 해 보았을 것이다.

예를 들자면, 하드볼이라든지, 패미스타 시리즈, 건버리그 시리즈 등 수많은 야구게임들이 우리 손에서 스쳐 지나갔다.

이러한 야구게임들이 출시되었을 때마다 게이머들의 취향에 맞게 조금씩 변천되었다고는 하지만 완벽하게 게이머들의 입맛에 맞게 된 것은 아니었다.

그래서 게이머들은 여기서 불만을 갖게 되었다.

미국식의 시뮬레이션만 강조한 하드볼만 하자니 지루하고 따분하고 왠지 박진감이 떨어지는감이 없잖아 있었고 아케이드성을 중시한 패미스타나 건버리그 시리즈 등만 하자니 그 현실감과 동떨어지는 치고 달리는 야구식의 게임내용만이 전개되어 플레이어들의 반축만 사게 되었다.

그러나 이러한 때에 일본의 유명한 게임회사 중에 하나인 코나미에서 『실황 파워풀 프로야구』(이하 실황)가 출시되었고 실황은 위의 모든 불만을 해소할 수 있게 시뮬레이션과 아케이드를 적절히 조화시킴으로써 게이머들의 불만을 여러모로 해소시켰다. 이것이 바로 실황1의 시작이었다.





실황야구 시리즈의 퍼펙트 변천을 기대한다!

리얼 야구게임의 효시 실황1

실황1은 SFC로 출시되어 당시 도저히 생각할 수 없었던 아기자기한 모습으로 게이머들을 감동시켰다. 물론 일본야구를 바탕으로 했기에 우리나라 유저들의 정서와는 맞지 않았지만 플레이어들을 매혹시키기에 충분했다.

상황을 만들어 놓고 그 상황을 조건에 맞게 이루어 내는 시나리오 모드나 약간 어려운 게임조작을 위해 준비해 둔 연습 모드, 타자의 능력에 따라 다르게 책정된 미트커서(타격범위) 주력, 어깨, 컨트롤, 스태미너 등의 수치들. 그리고 아직 완벽하진 않지만 미니 페넌트 레이스 등 코나미의 아기자기한 모습이 돋보였으며 무엇보다도 제일 놀라웠던 것은 소프트의 제목으로 밝히고 있는 '실황 중계'였다. 비록 일본어이긴 했지만 "타자 쳤습니다.. 아 유격수 앞 땅볼! 유격수 잡아서 일루에~ 아웃!!~~..." 쉴새없이 떠드는 해설가의 소리에 진짜 야구 중계같은 느낌이 들었고 또 그 해설에 귀가 얼얼 해질 정도였다.

이와같이 리스판스 사운드 시스템(RESPONSE SOUND SYSTEM)이란 장치를 사용하여 순간순간 멋진 멘트를 들려주던 실황은 많은 게이머들의 가슴에 감동을 남겨주게 되었지만 역시 약간의 불만이 제기되었다. 바로 페넌트 레이스가 너무 짧고 다른 게임에 비해 어렵다는 등 많은 질타가 따른 것이다.(이후 페넌트 레이스는 2부터 실제 야구 레이스처럼 바뀌었다) 앞서 언급했지만 아케이드성에 시뮬레이션을 조합한 실황야구는 실제감을 더하기 위해 독특한 피칭, 배팅 시스템을 사용해서 너무나도 어려웠던 것이다. (하지만 해 본 사람은 조금만 잘 할 수 있게 된다면 너무나 실제 야구와 비슷한 게임, 엄청난 재미를 가진 야구게임이라는 것을 알 수 있을 것이다) 이런 호평과 악평끝에 어느덧 실황1의 1년은 흘러가고 곧 2가 등장하게 된다.

단점 보완한 2탄 등장 실황 2

전작의 단점이었던 짧고 페넌트 레이스를 보강한 실황2가 등장했다. 훨씬 강화되어진 그래픽과 사운드, 그리고 재조종된 게임의 밸런스로 찾아온 실황은 총 130게임을 치룰 수 있었고 1에서 보이지 않았던 레이스에서의 개인성적 변화(타율, 안타, 홈런, 다승 등)라는 엄청난 진보를 보여 주었고 자신이 원하는 대로 팀을 만들 수 있는(기존 팀의 선수들을 자신의 뜻대로 바꿀 수 있는)어레인지라는 새로운 기능이 추가되었다.

한편, 실황2는 데이타의 변화 이외에도 직접 페넌트 중에 성적변화로 이루어진 기록들을 보여주게 되는데 이를테면 최고 타율, 최다 안타, 최다 홈런, 다승왕, 탈삼진왕, 도루왕 등이다.



석세스 모드의 실현 실황3

실황2를 즐기던 실황 유저들은 한가지 놀라운 사실을 접하게 된다. 바로 실황3에서 선수를 직접 키울 수 있는 '석세스 모드'라는 것이 생기게 된다는 것이었다. 자신이 2군에서 직접 키운 선수를 1군으로 등록시켜 페넌트에 참가할 수 있는 이 모드는 그 당시 모든 야구게임에 없었던 엄청나고도 획기적인 모드인 것이었다.

"딱~! 챔프군! 쳤습니다!...큽니다!..큽니다아!!...넘어갔습니다!..챔프 만루 호옴런!!"

물론 타자만 키울수 있는 모드였지만 실황유저들은 자신만의 신인들로 만든 팀을 구성할 수 있다는 기쁨을 충분히 누렸다.

그리고 또하나, 2에 비해 어레인지팀 개수가 증가하게 되었다.

이 밖에도 변화구에 대한 점이 변화되었다. 예를 들면 2에선 포크볼만 있으면 다른 변화구가 필요없을 정도로 변화구에 대한 편재성이 질었다. 그러나 3로 바뀌면서 컴퓨터 타자들은 포크볼에 적응하게 되었고 매우 영리해지게 되었다.(그렇지만...대신 슈트(역회전 변화구)의 위력이 배가 되었다)

그밖에 게임의 밸런스와 기타 재조정이 다시 이루어졌는데 4가지로 나눌 수 있다.

1.A클래스급 선수들이 사라졌다.
2.내야 안타가 나오기 시작했다.
3.특수능력에 대한 인식이 나타났다.
4.여러 폼이 등장한다.
5.포수미트의 유무를 정할 수 있게 되었다.

실황 96 개막판 및 실황 봄

3가 나온지 얼마 안되서 코나미에선 한층더 보강되어진 '실황3 개막판'이라는 소프트를 내놓게 된다. 개막판에선 석세스 모드에 '고장율'이라는 훈련을 했을시 병에 걸리게 되는 확률을 알려줄수 있는 것이 생기게 되었고, 여러 선수들의 평가가 조금씩 바뀌게 되었는데 변화구에 대한 미세한 변화도 생겼다. 그리고 1997년 '실황 봄'이라는 소프트가 나오게 되는데 이는 N64가 없는 SFC유저들을 위한 작품으로서, 석세스 모드에서의 약간의 변화 (투수 키우기는 없었음)와 선수들 능력치의 상향화(다시 A클래스 등장)와 그래픽의 약간의 보강만이 이루어졌을 뿐 실황3 개막판과 오십보 백보나 마찬가지인 소프트였다.

N64용에서 변화된 점

1.그래픽면

기존에는 볼 수 없었던 폴리곤을 이용한 구장들이 나옴에 따라 카메라 시점도 약간 낮게 변했고 실제 운동장같이 여러 입체감이 나타났으며 게임에서 선수들의 모습이 다양화되었다.(공을 아래로 받는 동작, 역동작으로 멋지게 잡는 동작 등 여러가지 표현을 위해 시점이 낮아진 것 같다.)

경기도중 낮에서 밤으로 변하는 모습도 인상깊었다. 그리고 그동안 사각형으로 표현되던 미트커서가 타원형으로 변했고 타자들의 모습도 리얼해졌지만 SFC에 비해 지저분해졌다는 느낌은 지울 수가 없었다.

2.데이타면

수많은 데이타들이 첨가되었다. 연속 무안타 기록이라든지 최다병살타 등 실제 우리가 접할 수 있는 모든 기록 아니 오히려 접할 수 없는 일본에서만 존재하는 릴리프 포인트라는지, 기타 여러 데이타가 첨가보강되었다. 그리고 페넌트 중에 받는 '이달의 히어로'나 시즌후 받는 MVP가 전부였던 실황3에 비해 신인상, 골든 글러브상, 베스트나인상 등이 늘어났다. 그밖에 '실황 봄'과 같이 A클래스급이 등장하게 되었다.

3.사운드면

아나운서의 해설첨가가 이루어졌으며 샘플링이 달라서 그런지 훨씬 더 깨끗한 중계나 사운드를 들을 수 있다.

4.난이도면

난이도는 엄청난 변화를 가져왔는데 상당히 어려워졌다. 타자들이 영리해졌으며 같은 투구패턴은 속지 않을 정도로 예리해졌다.

5.조작감

SFC에서 N64로 바뀌면서 또하나의 큰 변화라면 바로 이 조작감이다.

실황4에선 아날로그와 십자키 방식을 모두 사용하지만 그 조작감에서 엄청난 차이를 느낄 수 있으며 실제로 아날로그의 뛰어난 조작감은 십자키와는 비할 수 없다. 아날로그 스틱이 사용됨에 따라 변화된 점들의 예를 들면 투구시 스틱을 놓을 경우 십자키와 달리 뉴트랄 상태로 돌아가게 되어 실투성 투구가 나올 수도 있으며 타자는 구석에 미트커서를 가져다 놓았어도 반대쪽으로 오는 공을 재빨리 스틱을 놓아버려 구석구석도 쳐낼 수 있게 되었다. 이번에 실황4는 이른바 '아날로그 스틱' 전용 게임이라 해도 과언이 아니다.

6.기타

(1) 안타의 내용이 바뀌었다. 실제 야구처럼 안타가 불규칙하게 만들어지게 되었다. 그밖에도 내야 안타가 많아졌고 번트 안타가 힘들어졌다. 그리고 수비 밸런스가 실황3에 비해 약간 더 현실감이 부여되었으며 강습타구는 옆으로 빠지거나 중견수 키를 넘기는 타구도 상당히 많이 나온다.

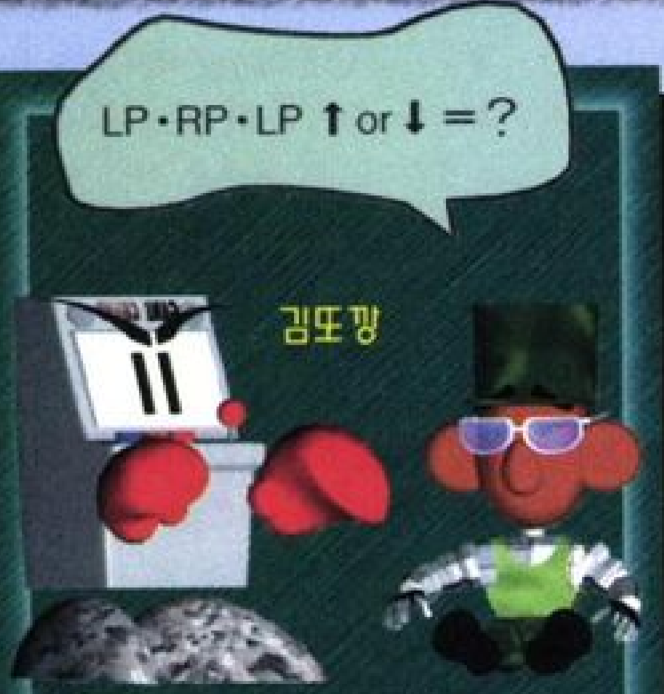
(2)변화구의 판단이 SFC에 비해 나빠졌으며 구별이 힘든 볼이 존재한다. 오히려 SFC에 비해 상하좌우 구분이 떨어진다고 하겠다. 그리고 그전까지는 누구에게나 있던 슬로우볼격인 체인지업이 구질의 하나로 재등장했다.(전작의 체인지업은 4에서 슬로우볼로 명칭이 바뀌었다)

(3)다양한 볼거리를 제공해 준다. 럭키세븐(7회)에는 그 구장만의 특징을 보여주고 (후쿠오카돔은 돔구장이 열리게 되고 어떤 구장은 불꽃놀이, 풍선 날리기 등 여러 행사를 보여준다)있다. 그러나 전작에 좋은 평가를 받았던 펜스에 올라가서 점프하며 캐취하는 볼거리가 없어졌다. 한편, 실제 야구중계처럼 매이닝마다 타구장의 정보를 제공해 준다.

(4)경기후 히어로가 두 명 존재한다. 전작에서는 그 게임에서 제일 좋은 플레이를 펼친 선수 한명만이 히어로로 선정되었는데 이번 4에선 투수와 타자로 나뉘어 선정된다.

(5)릴리프 포인트, 리플레이 기능및 기타 중간계투를 평가할 수 있는 릴리프 포인트가 등장했으며 리플레이 기능이 추가되었다. 그밖에도 그 선수의 이름을 플랫카드로 만들어 관중들이 들고 있다던가, 홈런볼이 스탠드에 맞고 튕겨져 나오는 효과, 야간경기를 치룰 수 있다는 점 등이 있다.

(6)투수 육성이 가능하다. 석세스 기능이 강화되었는데 타자뿐만이 아니라 투수 육성도 가능하게 되었다. 따라서 자신만의 완벽한 팀을 만드는 것도 가능하다. 타자 육성도 근력운동이 상체와 하체로 바뀌고 석세스 코치들이 더 많아졌으며 이벤트가 더 많이 증가, 신인 얼굴색깔을 고를 수 있다는 점 등 여러면이 보강되었다.



총평

이달의 아케이드계는 「철권3」의 꾸준한 인기와 여기저기서 등장하는 숨겨진 캐릭터들 때문에 다른 게임들(특히 스파3, 리얼바우트 아랑전설 스페셜 등)이 상대적으로 빛을 보지 못한 한 달이었다. 캡콤이 고전을 하고 있는 가운데 「뱀파이어 세이버」의 출현은 그나마 2D 캡콤 매니어들을 위로해 주고 있다. 한편 SNK는 최근 특별한 대작이 없어 「킹 오브 파이터즈 '97」의 발매를 서두르고 있다. 여름 방학을 겨냥해 발매될 예정이었던 KOF '97은 그보다 앞당겨 6월경이면 발매될 것으로 현지 관계자들은 예측하고 있어 「철권3」, 「뱀파이어 세이버」 등과 멋진 한판 승부가 예상된다.

게임 비하인드 스토리

일본의 유력 아케이드 잡지 최신호 게임 발매 리스트의 발매일 미정 란에 보면 「마블 슈퍼 히어로즈 대 스트리트 파이터즈」라는 게임이 갑자기 등장했다. 캡콤은 얼마 전 자사의 격투 히어로들을 한자리에 모은 「X맨 대 스파」를 발매해 유저들의 찬사와 비난의 목소리를 들었던 적이 있다. SNK의 KOF시리즈와 흡사하지만 캐릭터가 다양하지 못하고 한번의 타격으로 게이지를 너무 많이 줄게한다는 의견과 스파에 질린 유저들에게 그나마 참신한 외전을 보여주었다는 의견들이었다.

지난번 혼합 게임에서 흥행에 실패했던 캡콤으로써는 이를 만회할 수 있는 좋은 기회이므로 전작의 단점을 최대한 보완해나가야 할 것이다.



인기 격투 게임의 버전 업

최근 등장하는 격투 게임들은 예전처럼 하나의 게임으로 끝나는 것이 아니고 동일 게임 안에서 버전 업을 시도한다. 이들 중 철권 시리즈는 신 캐릭터 등의 추가로 버전 업을 시도해 주목을 끌었고 버파 시리즈는 기술 등 세부적인 면 등으로 버전 업을 시도해 유저들에게 아기자기한 맛을 선보였다. 이달의 ARC매니어 존에서는 히트 격투 게임들의 버전 업에 대해서 알아본다.

VIRTUA FIGHTER VERSION UP





VF2의 수정판인 VF2.1처럼 VF3에도 언밸런스와 버그들을 수정하여 내놓은 후속 버전이 존재한다. 처음에 출시된 기존의 VF3를 A버전, 그 후 나온 순서대로 B,C,D 버전이라고 부른다. 일본의 경우 현재 D버전이 유통되고 있지만 국내에서는 일부 지역을 제외하고는 대부분이 초기 버전인 A버전이다. 그러나 이런 다양한 버전이 존재한다는 것은 격투 게임을 좋아하는 게이머라면 알아둬야 할 상식이다. 여기에서는 국내에서는 그다지 찾아보기 힘든 B,C,D버전의 변경점을 통합하여 A와 D버전간의 변경점 만을 소개하면 다음과 같다.

전체적 게임 시스템과 플레이 외적인 변경점

1. 악덕 업주의 횡포를 방지하기 위해 최소 라이프 설정 수치가 대 CPU 100, 대 플레이어 120에서 160과 180으로 증가

2. 상대를 멈추게 하는 버그 (일명 얼리기)를 수정

3. 캐릭터 선택 화면이나 링아웃, 리플레이 등에 나타나는 그래픽적인 버그 수정했다. 그 때문에 게임 중 종종 나타났던 푸른머리 아키라, 처녀귀신 아오이, 민짜 얼굴 카게를 볼 수 없게 됐다.

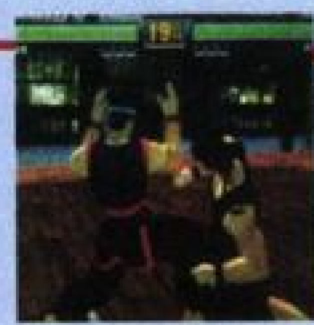
4. 캐치잡기(울프의 캐치, 암힙) 등의 판정 발생 시간이 빨라져서(10프레임→4프레임) 활용성이 높아졌다.

5. 캔슬이 가능한 기술(기본 킥이나 아오이의 쿠사나기 등)의 캔슬시 딜레이가 2프레임 증가. 아오이에게 약간 불리하게 작용.

6. 에너지 게이지 밑의 캐릭터 이름이 회색에서 파란색으로 변경.

캐릭터별 변경점

아키라



1. 요자천림 후 아키라의 딜레이가 커져 후속 연타 연계가 힘들어짐.

2. 썸머솔트 반격기(충천고)의 사정 거리가 무한대였던 버그 수정.(아오이의 '대와'도 동일)

라우

1. 지소퇴 시 라우의 피 타점이 더 높아져 중단 공격에 잘 끊기게 되었음

잭키

1. 로우킥이나 더블 로우킥 카운터 히트시 잡기가 무조건 들어감.

2. 새디스틱 허깅 니 후 잭키의 딜레이가 줄어 약 다운공격이 들어간다.

순제

1. CPU 순제가 모든 기술을 사용한다. (A버전의 CPU 순제는 음주 후 나가는 기술은 쓰지 못했다)

울프 & 제프리



1. 더블 크로(데빌 리버스 크로) 실패 시의 딜레이가 대폭 증가했고, 사정거리가 짧아졌으며, 일으킨 후의 우선권도 대폭 감소함.

2. 울프의 주요 다운 공격이던 프론트 롤킥의 유도 효과가 사라져 직선화 되었고, 히트 시에 적이 밀려나가지 않으며 울프가 다운되지 않는다.

3. 제프리의 백 스로 후 적의 딜레이가 감소하여 버전 A에서 보다 주도권이 줄어 들었다.

4. 제프리의 트리플 헤드버트의 3발째를 적이 회피하였을 경우 버전 A와는 정반대로 회피한 쪽에 잡기 우선권이 생긴다.

5. 제프리의 월 와이프 스로후 크로가 들어가지 않는다.

리온



1. 섬전공각이 울프의 프론트 롤킥과 같이 직선화되어 적의 회피가 쉬워졌고 히트시 (리온의) 딜레이가 커서, 리얼 파이트를 부르는 '무한 섬전'이 불가능 하게 되었다. (참고로 A버전에서도 무한 섬전의 대처법이 있다)

2. 천궁퇴 후의 상태가 선 상태에서 앉은 상태로 바뀌었다. 즉, 천궁퇴 가드 후 상단잡기가 아니라 하단잡기를 해야한다.

타카 아라시



1. 타카 아라시가 울프의 바디슬램을 풀었을 때 울프가 얼어버리는 버그 수정

2. 니킥을 맞은 후 무조건 잡히는 타카 아라시의 약점 보완

이상과 같이 살펴봤듯이 비록 버전 업되었다고는 하나 되려 밸런스가 어긋나 버린 것(잭키의 로우킥 등), 또 무리하게 밸런스를 맞추려다가 게임의 재미를 감소시킨 것(백스로난 울프의 크로) 등 수정되어야 할 것이 고쳐지지 않은 것들도 많다.

TEKKEN VERSION UP



남코를 히트 격투 메이커로 등극시킨 게임이 바로 철권이다. 남코의 여러 격투게임 중 철권이 인기를 끌 수 있었던 배경에는 다양한 캐릭터나 게임성이 높다는 점 이외에도 특이하게 같은 게임이 색다르게 버전 업되고 있다는 사실이다. 버전 업에 있어서 가장 중요한 것은 기판이다. 남코는 시스템11 기판으로 철권1과 철권2를 제작했는데 이 게임들은 사실상 3D라고는 하지만 배경 등 내용 중의 절반이 2D나 다름이 없게 제작되었다.

남코는 소니가 플레이 스테이션이란 게임기를 개발하기 시작할 때부터 기판의 많은 부분에서 관여해 왔다. 그래서 PS와 동시 발매 소프트로 리지 레이서를 내놓았고 개발 초기부터 아케이드용과 PS용으로 동시에 사용할 수 있도록 호환성을 높혔다. 이런 배경 하에서 아케이드용으로 처음 선을 보인 철권1에서는 버전 업이 없었다. 하지만 엄격하게 따져본다면 PS용으로 이식된 철권1은 사실상 동일 게임의 버전 업이라고 할 수 있다. 그 이유는 중간보스들과 보스인 헤이하치까지 플레이 캐릭터로 사용할 수 있었기 때문이다.





철권2의 놀라운 진보

이것은 철권2에 비하면 버전 업 축에도 들지 못한다. 더욱 심오하게 진보한 것이 철권2의 경우이다. 처음에 알파 버전과 베타 버전으로 나뉘어져 나왔는데 알파 버전 기판에 간단한 메모리 이식에 의해 베타 버전으로 바뀌었다. 버전 간의 차이점은 우선 판정이다. 다운 시 밀려나는 거리와 타격점이 상단과 중단이 묘하게 바뀌어서 나온 것으로 좀 더 현실과 재미에 치중할 수 있게 좀 더 나아진 것이라고 볼 수 있는 것이다.

현재 철권3까지 나온 상황에서 철권2 베타 버전처럼 시간이 지남으로 해서 추가 캐릭터가 등장하지는 않고 있다. 이것은 또다른 추가 버전이 존재한다고 본다면 정확한 것이다. 왜 처음부터 완벽하게 제작이 되지 않았을까하고 의문점이 생기긴 하지만 이건 남코 개발진의 생각이니 알 수가 없다. 필자의 생각으로는 테스트 버전보다 좀 더 정확하게 게이머의 실력을 통해서 매니어적으로 발전시키기위함 또는 일단 발매해 놓고 수정을 하자는 쪽인지도 모르겠다.





베일에 쌓인 철권3 버전 업

그렇다면 철권3는 어떤 식으로 버전업이 될까 기판을 보자. 기판에는 이런 글이 써 있다.

「봉인이 없는 기판은 차후의 버전 업이나 추가 기판을 사용할 수 없습니다」 이것은 무얼 의미하는가하면 추가 버전이 나온다고 보면 무방하다. 그럼 철권3의 캐릭터 수는 현재 10명인데 더 이상의 캐릭터가 없느냐. 우선 궁금한 것이 이것이다. 철권2처럼 3스테이지나 4스테이지째와 8스테이지째를 액셀런트로 마무리 하면 로저나 알렉스가 난입하여 나타난다.

이것처럼 철권3도 그런식으로 난입하는 캐릭터가 '줄리아창'이란 말이 인터넷에서 나돌고 있고 봤다는 사람이 몇이 있다. 또 다른 몇몇 캐릭터도 보았다는 말이 있다.

하지만 국내에서는 아직 확인된 바가 없다. 요즘 이 글이 나간 후에 어떻게 변화될 지는 모르지만 아케이드용 철권3의 오프닝을 자세히 보자. 그러면 새로운 것이 보일 지도 모른다.

WHO IT IS? 이라는 글과 함께 약 1초정도 그림자로 된 캐릭터가 보일 것이다. 자세하게 보면 쿠마의 모습인 것을 알 수가 있다. 이것은 그 캐릭터를 사용할 수 있을지도 모른다는 생각이다. 현재 4스테이지의 1P에서 쿠마와 2P에서 팬더가 정식으로 스테이지에 등장을 하는것으로 보면 앞으로도 더 많은 캐릭터들이 등장할 것임을 알 수 있다. 처음 테스트 버전에서 보았던 글이 생각난다. 캐릭터 수 10명 + α 라는 글이다. 이것으로 보아 남코는 멀지 않아서 철권2의 β버전처럼 새로운 모습의 철권3를 우리앞에 보일 것으로 생각된다.

ARCADE

새로운 암흑의 결전이 시작된다!

뱀파이어 세이버



캡콤의 SF격투 명작 「뱀파이어 헌터」의 시스템을 계승한 시리즈 최신작 「뱀파이어 세이버」가 등장한다. 지난 AOU쇼에서 최초 공개된 이후 등장 캐릭터와 간략한 시스템 이외에 정보가 없었으나 이번에 등장 캐릭터들의 필살기가 챔프를 통해 공개된다.

ARCADE
- 장 르 : 격투 액션
- 제작사 : 캡콤
- 발매일 : 97년 5월 발매 예정
- 국내 유통사 : 고봉산업

전 캐릭터 필살기 대공개

오르비스

소닉 웨이브	← 모아서 → + P
포이즌 브레스	← 모아서 → + K
트릭 피쉬	←← + K
카드 캔슐	→↓↘ + K
EX 필살기	
아쿠아 스프레드	→↘↓ + PP 또는 KK
워터 제일	→↓↘ + PP
시 레이지	←↙↓↘→ + PP
다크 포스	
웨이브 서핑 : 오션 레이지	P+K 동시에 강하게 누른다

레이레이

암기포	↓↘→ + P
반향기	↙← + P (공중 가능)
선풍무(GC)	→↓↘ + P (공중 가능)
EX 필살기	
지영인	←↙↓↘→ + KK
천뇌파	강K + 약K + 중P + 중P + ↑
중하탄	←↙↓↘→ + PP
다크 포스	
대폭주 : 이맹혼	P+K 동시에 누른다

아나칼리스

구의 춤	↓↓ + P 또는 K
왕가의 재	공중에서 ↓↘→ + P
언령 바꾸기	↓↙← + K(흡수), ↓↘→ + K(배출)
코브라 블로우	←→ + P
미이라 드롭	↓↘→ + P
EX 필살기	
나락의 구멍	←↙↓↘→ + KK
파라오 매직	중K + 약P + ↓ + 약K + 중P (공중 가능)
다크 포스	
분리 공격 : 파라오 스프리트	P + K 동시에 강하게 누른다

가론

비스트 캐논	↓↘→ + P (공중 가능)
GC 대공)	→↓↘ + P
크라임 레이저	↓↑ + K
밀리언 프리커	↓↙← + P연타
EX 필살기	
드래곤 캐논	←↙↓↘→ + KK
모먼트 슬라이스	강P + 중K + → + 강P + 중P
다크 포스	
잔상 공격 : 미라주 보디	P + K 동시에 강하게 누른다

자벨

데스 허리케인	↓↙← + K (공중 가능)
스칼 스팅	↓↑ + K (공중 가능)
헬즈 게이트	←↙↓↘→ + K
데스 블레즈(GC)	→↓↘ + K
EX 필살기	
이블 스크림	→← + PP
데스 볼테이지	→↙↓↙← + KK
헬 덩크	→↓↘ + PP
다크 포스	
최종형태 : 울티메이트 언데드	P + K를 동시에 강하게 누른다

데미트리

카오스 프레아	↓↘→ + P (공중 가능)
데몬크 레이슬 (GC)	→↓↘ + P
배트 스핀	↓↙← + K (공중 가능)
EX 필살기	
데몬피리온	↓→↘ + KK
미드 나이트 플리스	↓→↘ + PP
다크 포스	
코우모리 소환 : 다크 사이더 마스터	P+K 동시에 누른다

제 다

디오 = 세이게	↓↘ → + P(공중 가능)
네로 = 파티거	↓↙← + P
이라 = 스핀터	→↙↓↙← + K (+P 추가 입력 가능)
스프레지오(GC 전용)	→↓↘ + P
EX 필살기	
프로바 = 디 = 셀보	←↙↓↘ → + KK 후 K
피날레 = 로소	↓↓ + PP
다크 포스	
공중 부유 : 샌투아리오	P+K 동시에 강하게 누른다

모리건

소울 피스트	↓↘ → + P (공중 가능)
쉐도우 블레이드 (GC)	→↓↘ + P
버티칼 대쉬	↓↑
EX 필살기	
발키리 턴	→↘ ↓↙← + K후 K
다크니스 일루전	약P + 약P + → + 약K + 강P
피니쉬 샤워	중P + 약P + ← + 약K + 중P
다크 포스	
분신 공격 : 아스트랄 비전	P + K 동시에 강하게 누른다

큐 비

써 말	←↙↓↘ → + P (공중 가능)
델타 에이	↓↙← + K (공중 가능)
에스바이피	K 연타 (공중 가능)
R.M (GC전용)	→↓↘ + K
EX 필살기	
QJ	→↓↘ + PP (공중 가능)
플러스 B	←↙↓↘ → + KK (공중 가능)
다크 포스	
공중부유 : 아이스퀘어	P+K 동시에 강하게 누른다

빅 톨

메가 포리드	← 모아서 → + P
메가 스테이크	↓ 모아서 ↑ + P
기가 번 (GC)	→↓↘ + K
자일록 래쉬	↓↙← + P
메가 쇼크	↓↘ → + K
EX 필살기	
선더 브레이크	↓ 모아서 ↑ + KK
다크 포스	
빙의현상 : 그레이트 겔덴하임	P + K동시에 강하게 누른다

릴 리 스

소울 프래셔	↓↘ → + P
샤이닝 블레이드(GC)	→↓↘ + P
메리 턴	↓↙← + K
하이 점프	↑↓
EX 필살기	
스프렌더 러브	→↓↘ + KK
루미나스 일루전	약P + 약P + → + 강K + 강P
다크 포스	
분신 공격 : 마인드레스돌	P + K 동시에 강하게 누른다

비 샤 몬

영혼 결함	←↙↓↘ → + P
귀염참	← + P, →↓↘ + P
십질풍	↓↘ → + P
귀염참(GC)	리버설일 때만 →↓↘ + P
거함 가르기	← 모아서 → + P 또는 K
EX 필살기	
귀수염	→↘ ↓↙← + PP
함마석	←↙↓↘ → + KK
다크 포스	
강화등 : 황금추자	P + K 동시에 강하게 누른다

바 레 터

스마일 & 미사일	← 모아서 → + P 또는 K
해피 & 미사일	↓ 모아서 ↑ + P
치어 & 파이어	→↓↘ + P
샤이니스 & 스트라이크	↓↙← + P (모으기 가능)
제일러시 & 페이크 (GC전용)	→↓↘ + K
EX 필살기	
풀 헌팅	←↙↓↘ → + PP
뷰티풀 메모리	←↙↓↘ → + KK
애플 포 유	→↙↓↘ ← + KK
다크 포스	
바주카 난사 : 더 킬링 타임	P+K 동시에 강하게 누른다

펠 리 시 아

롤링 배클라	↓↘ → + P후 P
캣 스파이크	→↓↘ + P
델타 킥 (GC)	→↓↘ + K
EX 차지	↓↓ + KK (모은다)
EX 필살기	
댄싱 플래쉬	←↙↓↘ → + PP
플리즈 헬프 미	←↙↓↘ → + K
다크 포스	
캣 헬퍼 : 키티 더 헬퍼	P+K 동시에 강하게 누른다

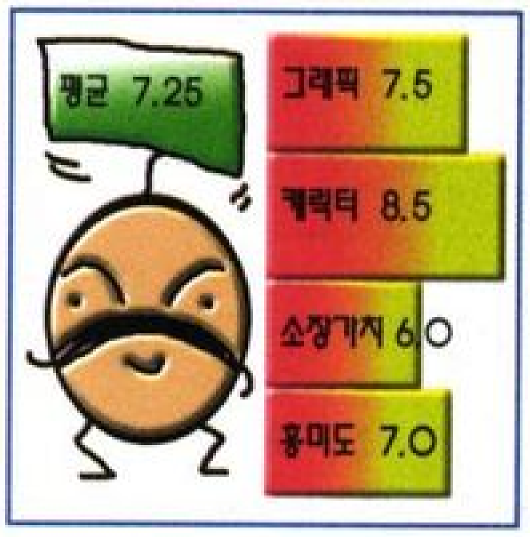
사 스 콰 치

빙 블로우	→↓↘ + P(모으기 가능)
빅 타이푼 (GC)	→↓↘ + K
빅 스윙	레버 1회전 + K
EX 필살기	
빅 프리자	←↙↓↘ → + PP
빅 아이스 빈	←↙↓↘ → + KK
빅 슬레지	레버 2회전 + KK
다크 포스	
슈퍼 아머 : 빅 레지스터	P+K 동시에 강하게 누른다

뱀파이어의 진화

3년전(94년), 캡콤이 경이적인 그래픽과 참신한 시스템을 채용한 격투게임 「뱀파이어」를 발표했다. 뱀파이어에서는 이상하고 회괴한 괴물 등 강렬한 개성을 갖는 캐릭터들이 등장했다.

그로부터 1년후(95년), 뱀파이어에 등장하는 중 보스, 라스트 보스, 그리고 새로운 캐릭터 2명을 플레이 캐릭터에 첨가해 시스템적으로도 큰 변화를 가져온 것이 「뱀파이어헌터」였다. 그후 97년 5월 드디어 시리즈 3탄 「뱀파이어 세이버」가 등장한다.



ⓒ 1997 CAPCOM

연재

버철 파이터3 콤비네이션 기술



1부 : 아키라, 라우. 카게, 울프, 순제, 리온편

글 : 뉴 챌린저(버파3 배틀팀)

버파는 깊고 콤보는 많다. 이 콤보를 써 보시고 재미가 없으시다면 다시는 버철 파이터3의 스틱을 잡지 않아도 좋다.

게임챔프는 버파 매니어들의 열화와 같은 성원에 힘입어 이번호부터 아직 일반 유저들에게는 알려지지 않은 버파3의 엄청난 기술들을 연재하기로 했다.

일단 이번호에서는 12명의 캐릭터 중 아키라 등 6명의 콤비네이션 기술에 대해서 알아보고 나머지 캐릭터는 다음호에서 다루기로 한다.

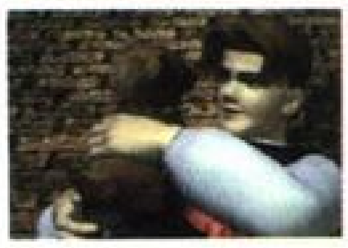
아키라





마보충고 — 독보정슬 —— 양포 — 수패고	카운터 여부,
(↓→P+K) (K+G후G를 뗀다) (↘↘P)	상대체중,
	고저차에 따라
약보정주 — 수하봉추 — 축퇴	성공여부 변화
(→→→P) (↘P+K) (↘K)	
도산봉추 — 첩산고 ┐	
(←→P+K) (←→P+K+E) ├ 수패고	
요자천림 — 약보 — 수패고 ┘	
(←↘P+K) (→→→P)	
개과 — 격보번과 ┐	
(→P+G) (↓P+G) ├ 우단 ┬ (P)수패고마보	
순보번과 ┘	
(←↓P+G) ├ 우단-(P)수패고	경
├ 연환퇴(→→KK)	
├ 양포-철산고(←→→P+K)	경or 고저
├ 환주퇴(PK)-도산	경, 벽)or
├ P-P-양포	(경, 고저)
└ 개과 수패고	경, 도발 콤보
개과, 격보 ┬ 봉격운신쌍호장	벽밀착
└ (P+K+G←↘P+K←P)	
양포 수패고	경
마보 ┬ 마보 —— 수패고	고저, 경
├ 우단	*마보 후에는
└ 대점프킥 2단	격보-우단
	후의 콤보의
	대부분이
	들어간다.
요자 —— 약보 ┬ 우단 —— 도산	반고저, 경, 바, 선
└ 도산	바, 선

리 온

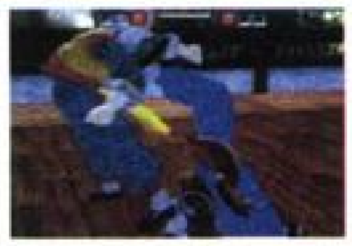




후축퇴 - 배신점장 ┬ 부인연단각	
(P+K) ├ ↓P ┬ 강다운	
하선퇴배전 ├ 궤퇴(↓K)-섬전공각(↗K)	
└ 질보승천수(↓→P)-부인	경, 고저
├ 반주연환수(→PP)	
└ 하선퇴배전-P+K-↓P ┬ 강다운	경
└ 질보-부인	경, 고저
질보승천수 ┬ ┬ 부인연단각	
선풍퇴(↑K) ┘ └ 후축퇴콤보	
탄퇴(↘K) ┬ 반주연환수	선, 카
└ 부인연단각	카
등산빈차각(↓→P+G) — 궤퇴 — 섬전	
파하첨전(↘P+G) ┬ 종도천장 — 궤퇴 — 섬전	(대 타카
└ 부인 — 약간접근 — 궤퇴	항문콤보)
— 질보 — 부인	
*후축퇴(or하선퇴배전)에서 배신첨장 (P+K)는 선입력이 필요	

순 제





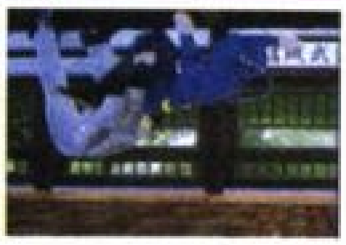
침보취경수(←↘P) ┬ 주무쌍전각(→→K)	고저
├ 연재악수(←→PPP) — 주무쌍전각	경, 고저, 카
└ 침보 — 침보	경, 고저, 카
도완료권(↓↘→P) ┬ 침보 — 연환전선소퇴(↓P+KKK)	카
└ 주무쌍전각	카, 경
용미각 —— 주무쌍전각	정, 바
축단각(↘K) ┬ 침보 —— 연환전선소퇴	카
월아차격(↓→P) ┘	카, 경
전신조과(↘P+G) ┬ 도완료권 ┬ 침보	
└ 선풍소퇴(↘K+G)	음주없을때
└ 양음선수(↘PP+K)	
└ 연환전선소퇴	
├ 도완재수 ┬ 침보 — 연환전선소퇴	
(↓↘→P←P) ├ 연재악수	
└ 도완재수 – 도완재수	경, 고저
└ 침보 ┬ 한선고(→PK)	바, 경,
└ 비천붕격(↗P+K)	반고저
	(치매콤보)
*도완료권 후 양음선수(↘PP+K)를 맞출 때 레버를 ↘와 ↘의 중간 정도로 입력 (↘로 하면 다운공격이 됨)	

〈 약호 설명 〉

- 고저 : 고저차 필요
- 면벽 : 얼굴을 벽에 부딪히고 튕겨 나오는 것을 이용
- 경 : 경량급 캐릭터에게 가능
- 역 : 역스탠스, 발이 8자 모양일 때
- 반고저 : (올라가는)고저차 필요
- 카 : 카운터 가격 필요
- 선/앉 :적이 (선 상태일 때/ 앉은 상태일 때) 콤보가 들어감
- * 수패고: 수라패왕고화산(↘K+G→P→→P+K)
- 벽 : 벽을 이용
- 바 : 바운드 콤보. 적이 바닥에 튕기는 것을 이용
- 정 : 정 스탠스, 발이 정위치일 때

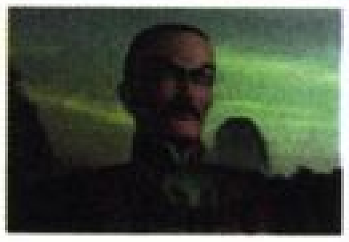
콤보는 간단한 것부터 고난이도의 것까지 있다. 그 계열에서 가장 대표적인 것만을 여기에 적었으므로 유저의 능력에 따라 얼마든지 추가 가격을 할 수 있다. 콤보 후의 다운 공격은 필요한 경우를 제외하고는 기록하지 않았다.

카 게

중단차기(↘K) ── 선탄뒤차기(PPPK)	경, 선, 카
└ (P)─영인(→↓↘P)	카
영인 ── 용미섬(←←K+G)	
└ 반월차기(적배후↓K)	선, 카
원월차기(↗K+G) ┬ 영인	앉
├ 선풍차기(↖K)	앉
└ 수차차기(↖K+G)	
지스베리(달리면서K) ── (뒤흔든 채로)후방대쉬	
└ 반월차기	
선풍차기 ┐	
돌려차기(↓K+G) ┘ ── 지스베리원거리	
순역자재(→P+G) ┬ 영인 ┬ 영인바	
↗K ┘ ├ 이수차	바, 선, 경
└ 용미섬(↘K+G)	
└ 반월차기	바, 선, 경 *↗K의 경우에 콤보가 들어갈 확률이 더 높음
├ 영인 ── 영인	면벽
├ 이수차 ── 반월차기	선
└ 선풍차기 ── 시스베리 *콤보 마무리 용의 영인은 →↘↓↘P의 앉아 대쉬영인이 필수	
호연락(←P+G) ┬ 환엽(←K+G) ┬ ↓P ── 영인	
└ 낙섬인반(→P+KP+K)	
└ 지스베리	
├ 원월축 ── 지스베리	
├ 영인 or 이수차 or 지스베리	바
├ 부신 무릎차기(↓→K) ┬ 산탄 (나선)뒤차기(PP(←)PK)	
├ P ── 영인	
├ P ── P ── 이수차	
├ PK ── 지스베리	
├ (P)-열장각(PPK)-지스베리	고저
├ 산탄격(PPP)-(↓P)-영인	벽
└ P-환엽─영인	고저, 경
├ 영인 ── P ── 영인	벽
├ 원월차기 ┬ P-(↓P)-영인	벽밀착
├ P ── 이선축(←←K)	
└ 반월차기	벽밀착
└ 영인 ── 영인	바, 대아오이
└ 상대 뒤로 달려가서 산탄 뒤차기 농락콤보	벽밀착

라 우




비연전신장 배박장PP(↓)K	배박장
(←←P↓PPPK:비연전신장 콤보)	선입력
선풍아(K+G) ┐ ── 비연전신장 콤보	
등공사장(↗ or ↑ P) ┘	앉
측중각(↘K) ┐	
사상장P(↘PP) ┤ ── 연장전신(소)각	카, 역
순장중장P(↘↘PP) ┘ (↘PPP(↓)K)	
천각연환호장 ┬ 연장전신(소)각	카, 경, 고저, 역
├ 지소퇴(→↓K)	카
└ 지소퇴	바
배선연장(P←P) ┬ 좌가선퇴 (적배후↓K)	카
├ 배박장PP(↓)K	카
├ 배박장P─연환호연장(↘P↘P+K)	카, 경
└ P-사상장P-연자장(←→→P)	카, 경
비연전신장 ── 배박장	고저, 앉, 카
├ 비연선풍각(←←PK+G)	
└ 비연전신장콤보	적배후, 정
비연전신장 ── P ── 비연전신장콤보고	저, 선, 경, 카
연환호연장 1(일)격째 ┬ 사상장콤보	카
└ 비연전신장콤보	카
연환호연장 (2격째 뜸) ┬ 호창장(←→P)	정
├ 연환호연장	역
├ 연장전신소각	역
├ 사상장P-연자장	역, 경
└ 연선전신소각(↓KK↓KK+G)	정

울 프




캐치(→P+G)─체인지(→P+G)─푸시(→P+G)	
에로너클(↓P+K)─(하단)저먼 스플렉스	
숏숄더 ┬ 숏숄더 ┬ 강다운(사나이 콤보)	
├ 프론트 롤킥(←→K+G)	
├ 페이스 리프트 킥(↘K)	정, 경, 선, 카
└ 숏숄더	고저, 정, 경, 선, 카
├ P ┬ P ─ (P)─ 페이스 리프트킥	역, 경, 선, 카
└ (P)─드롭킥(↗K)	고저, 경, 선, 카
├ 숄더어택(←→P)	경, 선, 카
└ 더블크로(↓P+G)	
├ 콤보엘보버트(PP→P←P)	정, 경, 선, 카
└ 스크류 훅(→↘↓↙←P)	버그콤보
└ 숄더어택	
(숄더는 맞지 않으나 적이 뒤를 보고일어남)	
니블레스트 ┬ 숏숄더 ── 강다운	
├ 니 ── 숏숄더	고저, 정, 경, 선, 카
├ P ── 숏숄더	역
└ 프론트롤킥	
└ ↓P ── 숏숄더	역
로우드롭킥(→↓K)	

페이스 리프트킥, 니, 숏숄더, 숄더어택, 액 스래리어트(원거리)(→P+E), 슈타이너즈 스크류드라이버(↘↘P+G), 자이언트 스윙(←↙↓↘→P+G), 저먼 드래곤 스플렉스(적의 배후 P+G, ←P+G)에서 더블크로 100%

*콤보 후의 다운공격은 프론트롤킥이 무난



ARCADE

연재

T.H.G팀 공복을 스틱으로 극복하면서 공략

철권3



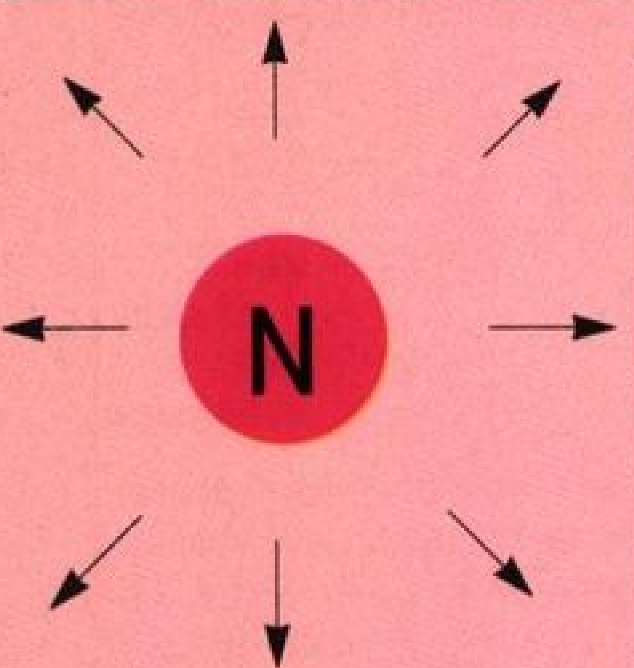
이번호의 철권3 집중 공략은 지난호에 시간과 장소적인 문제로 충분한 분석을 하지 못했던 것을 추시하고 보완하기 위해 거의 1개월 내내 T.H.G 팀원들은 철권3에 매달렸다.
철권 시리즈는 원래 엄청난 기술들과 숨겨진 시스템들이 많이 존재하기 때문에 이번호 분석도 철권3의 다양한 잔기술을 100% 알아내지는 못했지만 지금까지 철권3를 분석 중인 어느 누구보다도 확실하게 분석했다고 할 수 있다.

※기판 협조:게임센터 자유시간

철권3만의 신선한 시스템

ARCADE
■제작사: 남코
■장르: 대전격투
■난이도: 상

기본 조작 및 필살기 표기 설명



→	길게 입력
▲	일어나면서
#	버튼을 누른채로 유지한다
+	같이사용
▼	앉으면서
LP	왼손
RP	오른손
~	연속적으로 빠르게
LK	왼발
RK	오른발

♥ 전 캐릭터 공통 기술

◆도움 닫기

상대방과의 거리가 멀 경우 →→로 도움닫기(대쉬)를 합니다. 도움닫기 중 LP+RP는 점프슬라이딩을 하고 LK는 슬라이딩 RK는 날라 차기를 합니다. 도움닫기 중 ←는 멈추기 동작입니다.



울티메이트 태클 후의 팔 꺾기 동작으로 킹과 니나는 발꺾기도 가능하다

◆울티메이트 태클 후 동작

도움닫기를 해야 태클이 들어가는데 몇몇 캐릭터들은 태클 동작이 있습니다. 여기서 LP.RP.LP.RP.LP를 하면 5연타 공격이 되고 태클후 바로 LP+RP를 하면 팔꺾기가 되고, LP.RP.LP.LP+RP를 하면 3연타후에 팔꺾기가 됩니다.(도중에 LP.LP 첨가 가능)

니나, 폴, 킹 등 몇몇 캐릭터들은 암운조이기, 세번 팔꺾기 다리꺾기 등의 기술도 있습니다.

◆울티메이트 태클 회피

태클이 들어올 때 RP를 누르면 회피를 합니다. LP+RP를 하면 뒤집기가 됩니다. 태클 후 상대가 왼손으로 때리면 RP로 가드할 수 있고 오른손으로 때리면 LP로 가드됩니다.(때리는 것과 막는 것이 반대) 팔꺾기 또는 발꺾기도 반격 가능하나 아직 커맨드는 미확인 상태입니다.

◆가드 불능 기술(초 필살기)

가드가 되지 않는 기술로써 전 캐릭터에게 있으며 일명 초필살기 기술이다. 이 기술들은 상대방의 빈틈을 노리거나 거리를 잘맞춰서 적절히 사용하면 상대방에게 커다란 데미지를 줄 수 있다.

◆반격기의 재반격

자신이 사용한 기술을 상대방이 반격기로 잡을 경우 이것을 다시 반격하는 기술로 아주 재미있는 기술이다.

왼손, 왼발이 반격기에 잡힐 때 →LP+LK

오른손, 오른발이 반격기에 잡힐 때는 →RP+RK이다.

자신이 사용하는 기술의 왼쪽, 오른쪽을 잘 알고 사용해야 한다.



폴의 붕권을 카자마 진이 반격기로 잡았다

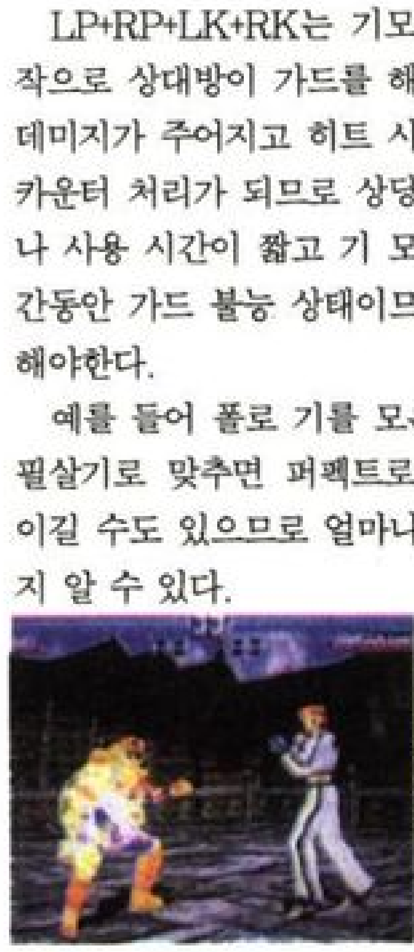


그러나 폴이 다시 카자마 진을 반격하는 모습이다

◆기 모으기

LP+RP+LK+RK는 기모으기 동작으로 상대방이 가드를 해도 가드데미지가 주어지고 히트 시 무조건 카운터 처리가 되므로 상당이 좋으나 사용 시간이 짧고 기 모으는 시간동안 가드 불능 상태이므로 주의해야한다.

예를 들어 폴로 기를 모은 후 초필살기로 맞추면 퍼펙트로 게임을 이길 수도 있으므로 얼마나 유용한지 알 수 있다.



킹의 기 모으기 동작. 4개의 버튼을 모두 동시에 눌러 사용

◆축이동

↑또는 ↓방향으로 하고 중립을 하면 윗쪽이나 아랫쪽으로 45도 정도 이동한다. 축이동의 양을 조절할 수 있으며 도중에 기술도 쓸 수 있다. 축이동 중에만 나가는 기술도 있다.

◆백 덤블링

모든 캐릭터가 모두 사용할 수 없지만 ↑↖를 하면 뒤로 덤블링을 한다. 니나, 로우, 요시미츠, 샤오유 등 몇몇 캐릭터만 사용 가능하다.

◆측면잡기와 배후잡기

전 캐릭터 모두 축이 어긋난 상태에서 옆잡기(측면잡기)와 뒤잡기(배후잡기)가 존재한다. 옆잡기는 상대의 왼쪽과 오른쪽에 따라서 다른 것이 된다. 캐릭터별로 왼쪽잡기와 오른쪽잡기가 다르기도 하다.


화랑의 옆잡기 모습


요시미츠의 분신 옆잡기 모습. 1명의 요시미츠만이 보인다

◆밀쳐내기

상대방과 가까이 붙어서 →→하고 공격을 하면 팔로 밀쳐버린다. 그다지 쓸만한 기술은 아니다.

◆기본기술

왼펀치, 오른펀치, 왼발, 오른발 등이 있고 ↘방향으로 어퍼 또는 중단차기, 팔꿈치 치기 등이 있다. LP.RP 연타 등으로 원투펀치가 있다. ↑또는↗또는↖방향으로 로우 점프나 하이 점프가 가능하며 점프 중 기술을 사용할 수 있다. 캐릭터별로 상대방의 기술을 (주로 하단) 옆으로 흘려버리는 기술도 있다.

◆도발

풀은↓를 하면 갑자기 기상하여 두손을 엑스로 긋는다. 그사이 상단과 하단은 자동 방어가 된다. 샤오유는 귀여운 모습으로 상대방을 약 올리는 듯한 모습을 보여주기도 한다. 도발 중 근거리 공격은 튕겨낸다.

현재 알려진 것은 이것뿐이지만 더 많을 것으로 예상된다.


약 3초 정도 앉아 있으면 폴이 두손으로 엑스자를 긋는 도발 포즈가 나온다

캐릭터별 특급 필살기 공개

포 레 스 트 로 우





담당 : 노진호

전작의 마샬 로우의 아들로써 아버지의 기술을 그대로 이어받았으면서도 자신만의 기술을 많이 가지고 있다. 상중하단의 기술이 많이 추가됨으로 전작의 로우보다 사용하기 약간 까다롭지만 알고보면 멋지고 큰 기술이 다양하게 숨어있다.

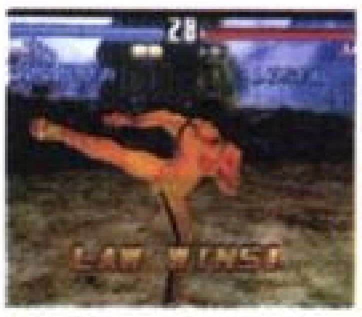
역시 섬머솔트가 로우의 트레이드 마크이자 가장 강한 기술이다.

10단콤보
↘LP.RP.RP.LP.LK.LK.LK.RK.LK.RK
↘LP.LK.RP.RP.LK.LK.LK.RK.LK.RK
↘LP.LK.RP.RP.LK.↓LK.LK.LK.RK.RK

타격기	
LP.RP	원투펀치
LP.LP.LP.LP.LP	좌연권
RP.RP	드래곤 너클
→ RP.RP.RP	드래곤 너클콤보
➜ RP~LP	춘경
← LP.RP.LP	파워피스트
← RP.LK.RK	크라잉 킥
LK.LK.LK	삼연하이 킥
LK.LK → LK	삼연로우 킥
← LP + RP	기술흘리기
기술흘리기 중 LP	?
↘ LK	스텝인 미들킥
↙ RK	드래곤테일
↓↘↓↘ LK	슬라이딩
↙ LP + RP (↑↑캔슬)	드래곤 팡(가드 불능)
축이동중 LK + RK	점프 2단차기

잡기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
→→ LK + RK	드래곤 니
↘ RP + LP	절함 펀치
절함펀치 중 RP.LP.RP	머리찍기
→ LP + RK	드래곤 다이브

썸머계열	
⬇↑RK	소점프타입 썸머
⬇⬆ RK	하이점프타입 썸머
⬇↑LK + RK	썸머솔트 드롭
RK ↑ LK	드래곤 썸머
▼ RK.LK	드래곤로우 레프트썸머
▲ RK.LK	프론트킥 레프트썸머
▲ LK.RK	사이드킥 라이트썸머
LK.RK	하이킥 라이트썸머
LK + RK	킥썸머
LK + RK.RK	더블썸머
⬇ LK.RK	쇼트스핀킥썸머
▼ LP.LK	시트스트레이트 레프트썸머
↙ RP.RK	엘보드래곤위프
↓ ↑RK	썸머 후 드래곤래쉬킥


스타트 버튼으로 고를 수 있는 제3의 복장의 로우


앞으로만 할 수 있었던 썸머를 이제는 뒤로도 할 수 있다


춘경이라는 기술 모습은 썰렁하지만 위력은 대단하다

요시미츠





담당 : 조현철

철권의 장수 캐릭터로써 역시 변태적인 기술과 상상을 초월하는 기술의 소유자이다.

자기 스스로 에너지를 버리거나 다시 채우기도 하고 상대방의 기를 빼앗기도 하고 다시 넣어주기도 하는 등의 웃음이 나오는 기술도 있지만 가드불능기의 칼을 사용하는 기술이 대폭 추가됨으로써 사용함에 따라 강한 모습도 많이 느낄 수 있을 것이다.

측면잡기의 분신잡기와 수레바퀴 돌리기의 모습을 보자. 옆에서 보아도 환상적인 모습이 느껴지면 요시미츠에게 강한 애착이 들 것임에 틀림없다.

10단콤보
LP.RP.LP.RK.RK.RK.LP.LP.LP.LP
LP.RP.LP.RK.RP.RP.RP.RK.LP.LP
RK.RK.RP.RP.RK.RK.LP.LP.LP.LP

잡 기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
↓↙← LP.RP	인법노락
측면잡기	수레바퀴. 분신잡기

타격기	
RP.LK	P.K콤보
RP.↓ LK	PDK콤보
→ RP	만이권
→ RP. ↙ RP.RP.RP.RP.RP	진전
→ → LK + RK	인법양염
인법양염중 LP + RP	인법쿠사나기
인법쿠사나기 중 LK + RK	인법일향포
→ → LP + RP (사용후 뒤로 돈상태)	인법쿠사나기
인법쿠나사기 중LP + RK	기 빼앗기
인법쿠나사기 중 → LP + RK	기 넣어주기
인법쿠나사기 중 ↙ RP.RP.RP	배후인법만국
인법쿠나사기 중 ↙ LP	배후참목검
인법쿠나사기 중 → RP	만이권
← LP.LP.LP.LP.LP.LP	인법만갈
↙ RP.RP.RP.RP.RP.RP	인법만국
앉은 상태에서 ↙ LK.LK.LK.LK.LK.LK	인법만삼
인법만삼 중 → RK	도목축
LK.LK.LK	삼산화
↗ LK + RK	인법만차
인법만차 중 ← LP.LP.LP.RK	독풍
독풍 중 ↙ LP	참곡검
인법만차 중LP.LP↗ LK + RK	독풍인법만차
→ → RK	눈보라
RK~LK	일향포
앉은 상태에서 ↘ LK	이슬치우기
↓ LK + RK	만아구라
만아구라 중 RP	인법만국
만아구라 중 RK	일향포

만아구라 중 유지시	체력회복
만아구라 중 → 또는 ←	회전이동
↑ LP + RP	지뇌인
지뇌인 중 ↖ 또는 ↑ 또는 ↗	지뇌인 이동하기
지뇌인 중 LK + RK	지뇌포
지뇌인 중 → → 또는 ← ←	칼끝 이동하기
지뇌인 중↓	지뇌인 캔슬
← LP + RP후	아무버튼독뿜기
LK~RK	번개
↘ LP.LP.LP.LP	귀소
↘ LP ↙ RP.RP.RP	자전
↘ LP.LP.↗ LP	자전국
→ → LP	광속베기
↙ LP	참곡검
← ← LP	절명검
절명검중 N LP	선풍검
→ ➡ LP + RK	불혹
불혹 중 → → LP + RK	더블불혹
→ → LP + RK (뒤보기)	불혹캔슬
앉은 상태에서 ↙ ← LP	화엄
↓ LP + RK	할복
할복 중 LP.LP.LP	할복 돌리기
↗ LP + RP	비공검
비공검 중 ← LP	허공용검
비공검 중 ↓	비공습검
축이동중 LK + RK	역만아구라
역만아구라 중 LP + RK	기 빼앗기
역만아구라 중 →LP + RK	기 넣어주기
역만아구라유지	에너지 버리기
에너지버리기 중 아무버튼	에너지 채우기
→ → LK.LP	앞차기 후 참목검
↓↘→ LP + RP	허공돌기
← LP + RK	칼 세우기
← LK + RK(6회가능)	체력소모 회전이동하기



상대의 에너지를 빼앗아서 자신이 취하는 요시미츠…
그러나 자신의 에너지를 넣어주기도 하는 변태적인
기질도 엿보인다



자기 스스로 에너지를 버리기도 하고 다시 채우기도
하고…



요시미츠가 독을 에디에게 뿜어내고 있다.
독에 중독되어 쓰러지는 불쌍한 에디



칼로 킹의 몸을 강타하는 순간 베어나가 버린다.
무시무시한 요시미츠….

니나 윌리암스





담당 : 조현철

니나가 전혀 늙지 않은 이유는 냉동 상태에서 깨어난 것으로 설정이 되었기 때문이다. 다운 밟기와 신기술을 잘 활용해 본다면 거의 빈틈이 없다는 것을 알 것이다.

새로운 꺾기 동작과 전작의 꺾기가 서로 연결이 되기도 하고, 축이동 중의 (스크류)쌍장을 잘 활용하고 슬라이딩 대쉬 후의 기술을 잘 연결하면 엄청난 이지선다의 공격이 나타날 것이다.

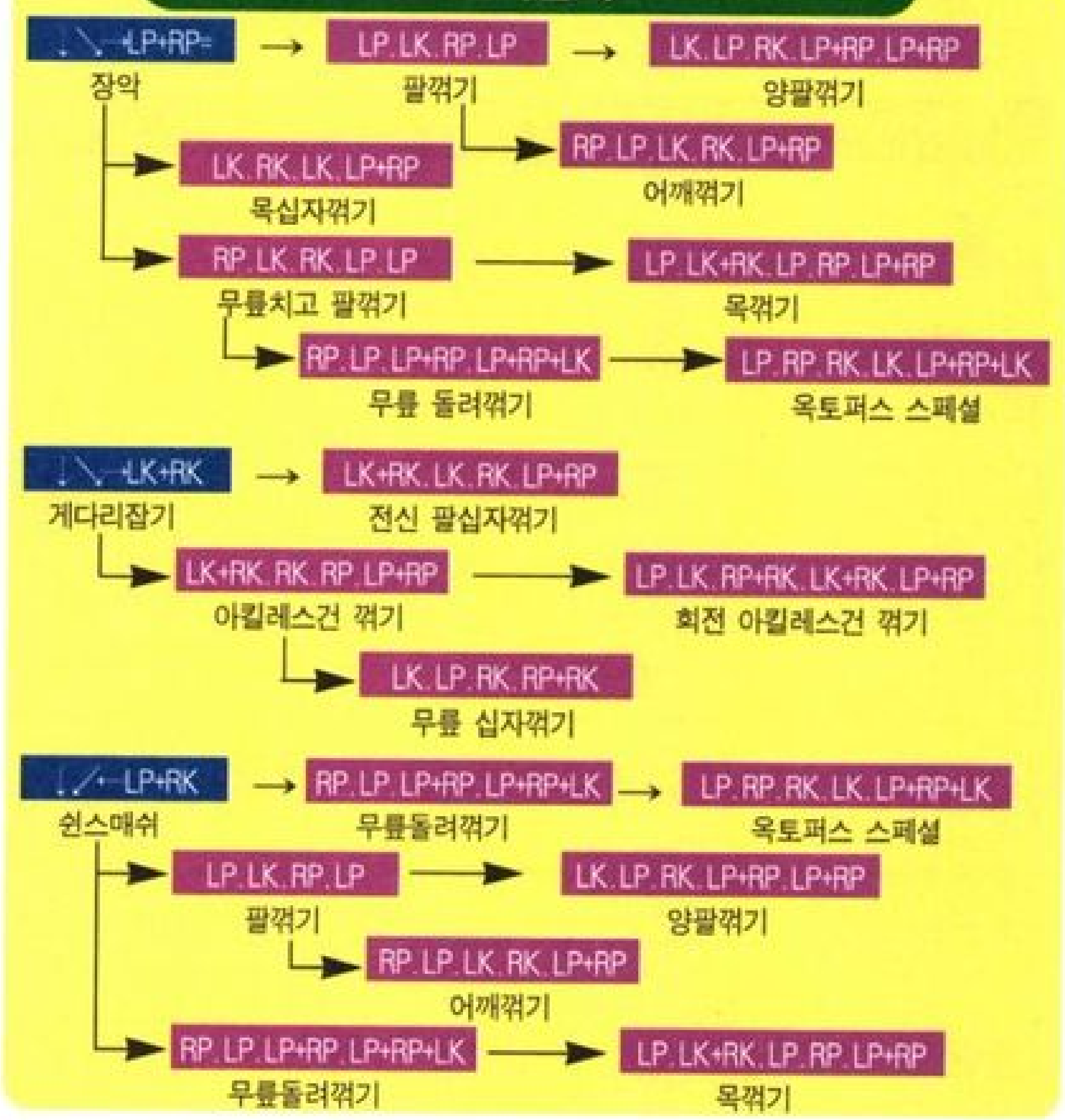
10단콤보
LP.RP.LP.RP.LK.LK.RP.LP.RP.RK
LP.RP.LP.RP.RK.LK.RK.RP.RK.LK

잡 기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
↗ LP + RP	목잡아 던지기
↘↘ LP	팔꿈치 치기
RP + RK중 LP.RP.LP	거반주낙
거반치기중 RP.LP.LK	거반주낙협고
→ → → LK 히트시	닐킥 후 발꺾기
→ ↓ ↘ LP + RP	장악
← LP + LK 또는 RP + RK	상단과 중단 반격기

타격기	
LP.RP	원투펀치
LP + RP 또는 → → LP + RP	쌍장
LP(↘ LP)RP.➡ LP + RP	연격쌍장
LP(↘ LP)RP.LP.RP.➡ LP + RP	연돌쌍장
LP.LP+ RP	원펀치쌍장
LP(↘ LP)RP ↓ LK.RK	제일클래시
LP(↘ LP)RP ↓ LK.RP	세메타리클래시
LP(↘ LP)RP(↘ 또는 ↑ 또는 ↗)LK	닐에지콤보
LP(↘ LP)RP.RK	트리플스매시
→ → LP	안면치기
↗ RK.LK.RK	헌팅킥콤보
RP.RK	더블스매시
RP.LK	PK콤보
RP ↓ LK	PDK콤보
→ → RK	닐킥
→ → LK	펄킥
→ → RP	사돌
앉은상태에서 ↘ RK	스워프
↘ LK.LP.RP	플래시콤보
↘ LK.LP.RP ➡ LP + RP	어설트콤보
↘ LK.RP.LK	플래쉬콤보킥
↘ LK.LK.LK.RK	래피드킥콤보
↘ LK.LK.LK.LP.RP → LP + RP	래피드킥콤보쌍장
↘ LK.RP.LP.RK	래피드콤보킥
▲ 또는 ▼ LP.RK	레이브킥
↙ RK	슬라이서
↙ LK	디바인캐논
↙ RK.LK	디바인캐논콤보

→ ↓ ↘ ↙ RP + LK	독뿜기
LK.RK	하이로우킥
LK.LK	미디움로우킥
↓ LK.RP	로우킥어퍼
RK.LK	로우하이킥
⬇ LK.RK	쇼트스핀하이킥
⬅ LP	키링브레이드
⬅ RP.RP	더블슬램
↙ RP	사이드스텝 라이트 스타브
← LP	사이드스텝 레프트 스타브
축이동 중 LP + RP	스크류 쌍장
축이동 중 RK	하단 돌려치기
축이동 중 RP	턱 올려치기
축이동 중 LP	손바닥 올려치기
↓ ↘ →	앉아 대쉬
앉아대쉬 중↘ LK	펄킥
앉아대쉬 중N RK	닐킥
앉아대쉬 중↘ RK	스워프
앉아대쉬 중RP	아가미베기
앉아대쉬 중LP + RP	장악
↓ ↙ ←	앉아 뒤피하기
앉아 뒤피하기 중LP + RP	쌍장
앉아 뒤피하기 중 ← RP.RP	더블 슬램
앉아 뒤피하기 중LP + RK	쉰 스매쉬
↙ LP + RP (↑ ↑ 캔슬)	헌팅스완(필살기)
↓ LK + RK(상대방 다운시 가능)	힐밟기

연속잡기





새롭게 추가된 잡기의 초기 동작인 쉰 스매시



쉰 스매시 이후에 들어가는 후속 모션



이어지는 아킬레스건 꺾기. 역시 니나의 신기술

ARCADE

린 샤오유





담당 : 이원희

신 캐릭터답게 많은 기술을 들고 나왔는데 축이동과 앞, 뒤, 좌, 우의 축이동과 덤블링이 많은 캐릭터로서 익숙해지기가 힘들지만 샤오유의 움직임을 모두 파악하고 난 후라면 어떠한 상대도 어렵지 않게 쓰러뜨릴 수 있다.

큰 기술은 없지만 연계기가 가장 많이 들어가는 장점이 있다. 배후동작와 봉황에서 이어지는 기술을 모두 마스터 하자. 샤오유 유저라면 도발 포즈로 상대방을 약 올리는 여유가 있어야 한다.

철권 시리즈에 등장하는 캐릭터 중에 가장 귀여운 모습을 갖고 있는 것은 확실하다.

10단콤보
↑RK.LP.RP.LP+RP.LP.LK.RK.RK.RK.RK
↑RK.LP.RP.RK.RK.RP.LP+RP.LP.RK.RP
↑RK.LP.RP.RK.RK.RK

잡기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
↓↙← RP	????????????
➡ RP~LP	머리넘기

타격기	
LP.RP	원투펀치
↙ LP	가추장
↘ LP (↘ LP)	스피닝 펀치
↑LP (⬆ LP)	업워드 스렙 (뒤보기)
← LP	레프트 라이프 핸드
↓ LP	지소퇴 (↓LP지소퇴 후 봉황자세)
LP↓ RP	A.J 어퍼컷
← RP	라이트 라이프핸드
↘ RP	올려치기
RP.LP	미드라이트 (뒤보기)
RP.↘ LP	?????
↓↘ RP.LP	연속 하단돌려치기
↓ N RP	라이징 어퍼컷 (뒤보기)
↑ LP + RP	
↑ LP + RP.RP	
↑ LP + RP.RP.LP	오버헤드 콤보
↑ LP + RP.LK + RK	
→ → LP + RP. LP + RP	에버시브 액션
↓ LP + RP	봉황자세
→ LK	레프트라운드 하우스
↙ RK	부인각
↗ RK	
→ ➡ LK	버티칼 후킥 (뒤보기)
⬇↘ LK.RP.LP.RK	푸힐 플러스
↑ RK	트워링킥
→ → RK	스윕킥

기술흘리기	
← LP + RK	상단기술흘리기
↓ LP + RK	하단기술흘리기
↙ LK	하단가드해체기

축이동기술	
← LP + RP	견제 축이동
→ LP + RP	사이드 덤블링
← LK + RK	축돌고 뒤보기
→ LK + RK	역사이드 덤블링
↑ LK + RK	위로 축돌기
↓ LK + RK	아래로 축돌기

도발	
LP + LK + RK	
RP + LK + RK	

봉황자세	
LP	라이트 스토머치
RP	레프트 스토머치
LP + RP	피닉스 어퍼
→ LP + RP	
↓ LP + RP	
RK. LK	부채차기
← LP + RP	뒤보기
↘ RK.RK	전선소퇴
LK	하단차기
RK	스카이 스크래퍼킥
↑ RK.RK	등공파각
↑ LK.RK	점프 이단차기
↑ LK.LK	
← LK.RK	뒤보기
LP.LK	옆구르기 후잡기(↓캔슬)
RP.RK	옆구르기?

배후기술	
RP	후방치기
RP.LP.RK	
RK	돌려차기
↓ RK(↓RK)	
→ → LK + RK	오버해드 슬랩
→ LK + RK. LK + RK	롤링 킥
→ ➡ LK	
LK + RK	
LP + RK	중상단 기술 흘리기?
↓ LP + RK	하단 기술 흘리기?



공중 돌기 후 킹의 머리 위에 올라타서 골밤을 먹이는 샤오유



봉황 자세를 취하는 샤오유. 여러가지 공격이 다양하게 나오는 자세



여러가지 축이동 기술이 많은데 폴의 옆으로 덤블링 중이다

폴 피닉스





담당 : 조현철

이제 중년의 나이에 접어들었지만 기본기가 더욱 충실해 진 캐릭터이다. 새롭게 추가된 멋진 기술을 사용하고 역시 트레이드 마크인 붕권을 잘 사용해서 상대에게 정신적인 데미지를 듬뿍 안겨주자.

도발 후의 섬머솔트가 정말 환상적인데 이것은 PS용 철권2의 엔딩을 보면 폴이 로우에게 전수받았다는 것을 알 수 있을 것이다.

그러나 로우의 섬머처럼 유연하지는 못해서 불완전한 섬머이다. 폴이 섬머 후 떨어지는 모습을 자세하게 보면 누구나 웃음을 참지 못할 것이다. 착지가 안돼서 버둥거리면서 떨어지는 폴의 모습.

10단콤보
LP.RP.LK.LP.RK.RP.LP.RK.RP.LP
LP.RP.LK.RP.LP.RP.LP.RK.RP.LP
LP.RP.LK.LP.RP (5단 콤보)

잡 기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
← RP + LK	반달던지기
→ → LP + RP	이당
↘ LP + RP	풍아
← LP + LK 또는 ← RP + RK	상단과 중단(반격기)

타격기	
LP.RP	원투펀치
LP.RK	역P.K콤보
RP.LK	P.K콤보
→ RP.LK 전진	P.K콤보
RP.↓ LK	PDK콤보
→ → RK	덮쳐차기
↓↘→ RP	붕권
↓↘→ LP	이질풍
▼ LP	기와깨기
▼ LP.RP	기와깨기 붕권
▼ LP.RK.RP	기와깨기 낙엽
▼ RK.RP	낙엽
▼ RP	암석깨기
→ ➡ RP	질풍
앉은상태에서 ↘ RP	엽앵
앉은상태에서 ↘ RP.RP	엽앵철기
앉은상태에서 ↘ RP.LP	엽앵봉권
↗ LK.RK	쌍비천각
→ → LK.RK.LK	삼보룡상단
→ → LK.RK ↘ LK	삼보룡중단
→ → LK.RK ↓ LK	삼보룡하단
→ LP + RK	어깨 밀어치기
⬇	도발
도발 후 ↑LK + RK + LP	썸머솔트킥
↓↙←	부초(회피)

부초중 LP	기와깨기
부초중 RP	손바닥치기
부초중 LK.RP.RP	선앵엽앵철기
부초중 LK.RP.LP	선앵엽앵붕권
→ LP + RP	침타
← LP + RP	만성용왕권 (가드불능)
↙ LP + RP	울티메이트 태클
울티메이트 태클 중 LP.RP.LP.RP.LP	안면5연타치기
↓RP.LP.LP.N RK.LP.LP + RP	암운조이기



도발 후에 가능한 섬머로 올라가면서 타격을 하고 있다



그러나 아쉽게도 완벽하게 익히지 못해서 허둥거리며 떨어지고 있다. 그런데도 손에서 타격 판정이...



뒤쪽으로 피하고 있는 폴의 모습



폴의 신기술중 하나인 이질풍 가격당하면 상대방이 배를 움켜잡고 잠시 기절한다.

새롭게 등장한 캐릭터

폴의 중간 보스로 나오는 쿠마가 이제 스테이지 4에 무조건 등장한다. 근 두달만에 나타난 캐릭터로서 아직 선택할 수 있는지는 의문이다.

목에 머플러를 하고 있는 등 아주 귀여운 모습과 더욱 많은 기술로 쿠마와 팬더로 동시에 나타나서 유저들의 호기심을 자극하고 있다.



철권3 로고가 뜬 후 갑자기 나타났다가 사라지는 쿠마의 모습



팬더와 킹의 대전 장면



죽순을 먹는 듯한 팬더의 승리 포즈



팬더가 폴을 들어 올리고 있다

화 랑





담당 : 강혁준

스텝에 따라서 나가는 기술이 서로 다르므로 스텝을 자주 바꾸어서 기술을 사용하자. 왼스텝에서 나오는 기술은 많지만 데미지량이 적은 것이 특징이고 오른 스텝에서 나오는 기술은 적지만 데미지 량이 큰 것이 특징이다.

상대방의 빈 틈이 보인다면 오른 스텝에서 나오는 기술로 상대방을 상대하고 견제나 빈틈을 만들기 위해서는 왼스텝 기술을 사용하는 것이 좋은데 역시 에디처럼 마구 눌러도 기술이 멋지게 나온다. 챔프 유저라면 이런 하수같은 행동보다 멋진 기술로 상대함이 어떻지...

10단콤보
왼발에서RP.RP.LK.RK.LK.RK.RK.RK.RK.LK
오른발에서 LP.RP.LK.RK.LK.RK.RK.RK.RK.LK

잡기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
→ → RP	목꺾기
↓↙← LK	?
↓↙ LP + RP	?

타격기와 스텝 바꾸기	
→↓↘ RK	스카이 블래스
→↓↘ LK	왼발 캔슬
LP + RP	스위치 페이스어웨이
LK + RK	스텝 바꾸기
→↓↘ RP	올려치기
↘ LK	정강이차기
↓ RK.RK	파이어 크래커
↘ LP+RP	몸통치기
↑ LK	플라밍고
↙ LK + RK (←캔슬)	힐 익스플로전

왼 스텝 타격기	
LP.LP	두번치기
LP.RP	원투펀치
→ LP	왼손등 치기
→ RP	오른손등 치기
LK.RK	에어팡
LK.LK.LK.LK	레프트킥 콤보
LK.LK.↓ LK	레프트로우 킥 콤보
LK.LK.↓ LK.RK.RK	머신건 로우 킥
↓ LK.LK.RK.RK	레프트라이트 콤보 킥
RK.RK.RK.RK	라이트 킥 콤보
↓ RK	정강이 차기
↓ RK.RK	정글차기
↙ RK.RK	찍어후리기
→ → RK	제비차기
→ ➡ LK	초승달차기
↑ LK	플라밍고
→ LK	
← RK	견제차기

↘ LK.RK	플라잉 이글
↗ LK.RK.LK	헌팅호크
LP.LP.LK.LK	더블펀치 더블킥
LP.RP.LK	더블펀치 로우킥
LP.RP.RK	더블펀치 킥
→ RP.LP + RK	킬링호크

오른스텝 타격기	
RK.RK	갈고리 차기
RK.LK	체이스힐
LK.LK	회축차기
→ LK.LK	
← LK	견제차기
← RK	사이드턴
LP.LP	더블펀치
RP.LP	원투펀치
RP.LP.LP	?
LK.RK	두발 회축차기
← N RK.RK	발레킥
→ → RK	?
→ ➡ LK	?
→ ➡ RK.LK	컷트백
↗ RK	?
→ LK.RK	힐나이프
▲ RK.RK	발뒤꿈치 차기
▲ LK	?
→ LK ↓ LK	?

캔슬기(플라밍고) 왼 스텝	
RK	플라밍고?
LK.LK.LK	레프트킥 캔슬
LP + RK	
LK.LK.RK.RK	라이트킥 캔슬
↓ LK(↙LK)	하단킥
↓ RK(↙LK)	하단후리기 킥
→ LK	찍어차기
← LK	?
→ N LK	에어킥



몸 뒤에서 잡아 땅으로 찍어내리는 화랑

캔슬기(플라밍고) 오른 스텝	
LK	
↓ RK	
RK 또는 ← RK	오른차기
또는 → RK 또는 ↙ RK	(찍기.사이드.회축)
↙ LK	하단킥
LP	라이트펀치



정강이를 차는 모션으로 당한 상대는 한쪽 발이 들리면서 무방비 상태가 된다



플라밍고 상태에서 나오는 강력한 돌려차기 모습

에디 고도





담당 : 민병국

마구잡이 버튼과 레버로만으로 기술이 나가는 캐릭터로써 현재 악명이 높다. 하지만 물구나무 선 자세(핸드스텐드)와 약간 누워있는 자세(그라운디드 포지션)에서 나오는 기술을 잘 활용한다면 무한연타와 무한연계기를 쉽게 만들 수 있는 캐릭터이다.

회전공격이 많아서 상대방의 축이동을 무력화시킬 수 있는 장점이 있으므로 버튼을 마구 눌러서 기술을 사용하지 말고 침착하게 연계기로 승부한다면 정말 좋은 캐릭터이다.

10단콤보
RK~LK.RK.RP.RK.RK.LK+RK.LK+RK.LK+RK
RK~LK.RK.RP.RK.LK+RK.LK+RK.LK+RK.LK+RKLK+RK.LK+RK
RK~LK.RK.RP.RK.RP.RK.RP.LK+RK.LK+RK.LK+RK

잡 기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
←↙↓↘→ LP + RP	스피얼링 토스

타격기(H=핸드스텐드　G=그라운디드)	
LP.RP	원투펀치
LP + RP	징가
징가 중LP + RP	리와이드 펀치
리와인드 펀치 중LK	카트휠 킥
리와인드 펀치 후LK「H」	?
리와인드 펀치 중 ↓LK	트위스터
리와인드 펀치 중 ↑LK	점핑잭스
↘ LP	레프트 스터닝엘보
RP.LP.RK	
↘ RP	라이트 스터닝엘보
→ LP+RP	롤아웃
↓ LP+RP	크라잉니들
↙ RK.RK.RK.RK.RK	데코파소
데코파소중 ← RK	핸드 스텐드
LK + RK	백 덤블링
→→ LK + RK	카베이린냐
→→ RK.RK	리핑하이킥
↗ RK + LK「↓G」	점핑터치킥
↗ RK	점핑킥
LK + RK「← H.↓G」	플랩잭 테크니컬
→→ LK「← H.↓G」	런징 프론킥
↘ LK + RK	카트 휠
↙ LK.RK	버쉬와커
버쉬와커 중LP+RP	
→ RK「← H」	멍키트릭
멍키트릭 중LK~RK	볼드스위프
↙ LK + RK (←캔슬)	그리운드 스크류킥
→ LK	핸드 스텐드킥
↘ LK	
RK~LK	세이틀 리트문
세이틀리트문 중 RK	바주카 킥
세이틀리트문 중 LK「← H.↓G」	세이틀 라운드킥
LK~RK「← H.↓G」	볼트 스위프

볼트스위프 중 RK.RK「← H.↓G」	그라운드킥 콤보
← RK	아칭크레센트
아칭크레센트 중 RK	플랩잭킥
프랩잭킥 중LK + RK	썸머솔트킥
아칭크레센트 중LK.LK	체인킥
체인킥 중RK.RK「← H」	롤킥
⬇LP + RP	크라잉 니들
↘ RK	쉰킥

그라운디드 포지션	
RK	라이트 하이킥
LK	레프트 하이킥
레프트 하이킥 중RK	탑킥
LK~RK	헬리콥터 킥
RK~LK「← H」	휠 윈드킥
LK + RK	
LP + RP	크라잉니들

핸드 스탠드 포지션	
↑또는↓	원핸드 스텐드 포지션
원핸드 스텐드 포지션 중 LK 또는 RK	?
⬇LK + RK	핸드로우 포지션
핸드로우 포지션 후 N	핸드 스텐드 포지션
LP 또는 RP	롤아웃펀치
LP.LK.RK 또는 RP.RK.LK	롤아웃펀치 플립킥
LP.LK ←「H」	핸드스텐드 포지션
↑LK + RK「← H.↓G」	스테이크 드라이버
LK「← H.↓G」	로우킥
LK~RK	보울트 스위프

축이동 공격	
LK + RK.LK + RK.LK + RK	트리플점핑 콤보
LK + RK.LK + RK「← H」	더블점핑 콤보
LK + RK	포워드 플립킥
포워드 플립킥 카트휠 킥↑LK.RK	카터휠 킥
카터휠킥 중↑LK + RK「↓G」	스위프
LP+RP	스피닝 엘보우
스피닝 엘보우 중LK	카터휠 킥
LK「← H」	세이틀리트 엘보
RK.RK	더블 스위프
RK.LK + RK	스위프 썸머솔트
↙ LK.RK.RK.LK+RK	트리플 콤보
↑ LK↓RK.LK.RP	?
↑ LK.RK	?
↑ LK.LK.또는 (시간차LK)	?
↑ LK↓LK.RK	?
↙LK.RK.RK.LK + RK	스위프 콤보
↙LK.LK.RK.RK	로우블로우즈 콤보
↑LK + RK.LK + RK	점핑하이로우 킥?



물구나무서 있는 상태인 에디. 기술명은 핸드 포지션



바닥에 누워있는 듯 하지만 기술이 이어지는 분기점이다



그라운디드 자세 후에 다시 핸드 포지션으로 이어지는 중간 단계

ARCADE

킹





담당 : 조현철

역시 아머킹과 전작의 킹의 기술을 이어받은 새로운 킹이다. 엄청나게 늘어나 잡기류와 꺾기류가 아마 유저의 호주머니를 허전하게 만들 것이 틀림없으나 일단 마스터하면 엄청난 즐거움을 맛볼 수 있는 캐릭터이다. 하지만 공중연계기가 부진한 점이 약간 아쉽다.

역시 레슬링 선수답게 타격기보다 잡기류가 많으므로 태클 후나 축이동 잡기, 다운잡기로 상대방을 공략하는 것이 가장 효과적이다.

10단콤보
LP.RP.LP.LP.RP.RK.RK.RK.LP.LK(LP)
LP.RP.LP.LP.LK.LK.RK.LK.RP.LP+RP
LP.RP.LP.LP.LK.LK.RK.RK.LP.LK(LP)

잡기	
LP LK 또는 RP + RK	기본잡기
↓↘→ LP	재규어 파일드라이버
재규어 파일드라이버 중 LP + RP	플라잉프레스
재규어 파일드라이버 중LP+RP.RK.LK.LP+RP	새우꺾기
→←↙↓↘→ LP	자이언트스윙
↘ LK + RK	프랑켄슈타이너
↙↙ LP + RP	DDT
↙LP + RP	휘기퍼레그로크
↙→ LP + RP	롬스톤 파일드라이버
↘ RP + LK	코코넛 부수기
→↘↓↙← LP + RP	스플릿 파워봄
↓LP + LK 또는↓RP + RK	파워봄(중단 잡기)
← LP + RP	링던지기
링던지기 중LP + RP	잡아돌리기
링던지기 중LP + LK	되돌리기
링던지기 중RP + RK	바닥던지기
링던지기 중LK + RK	무릎찍기

타격기	
LP.RP	원투펀치
LP.RP.LP	원투어퍼
RP.LP	스트레이트어퍼
LK + RK 또는 → → →LK + RK	드롭킥(사테라이트 드롭)
→ → RK	제일킥
→ → LP + RP	크라잉 크로스촙
→ → RP	스매쉬 어퍼
킹a → → N RP	그랜드 스매쉬
앉은 상태에서 ↘ RP	다이너마이트 어퍼
▼LP.RP	스트레이트 어퍼
→ LP + RP	재규어 임팩트
↓ LP + RP	엘보 다운
← RK	8 9 3 K
LP + RP.LP	블루터 싸이크론
LP + RP 후 LP + RP	재규어 임팩트
↘ RK	정강이 차기
⬇↘LP	렉 브레이커
↓LK + RK.RK.RK.(카운터 히트 시) RK.RK	아리킥
아리킥 중RP (1.2.4번째 히트시)	스피닝 스매쉬
→ LP + RK 또는 LP + RK	문설트 보디프레스

→ RP + LK	숄더 태클
축이동중 LK + RK	레그 랠리어트
축이동중 RP + LK	스텝 펀치
하이 점프 시(상대방 다운 시)RP + RK	엘보 드롭
↓RP + LK	하단공격 흘리기
→ N↓ ↘ LP+RP	?

반격기	
← LP + LK 또는 ← RP + RK	발 반격기 (상단과 중단)

태클공격	
⬇↙ LP + RP	울티메이트 태클
태클 중 LK + RK	발꺾기
태클 중 LP + RP.LP + RP	팔두번 꺾기
태클 중 LK + RK.LP + RP.LP + RP.LP+RP	온몸꺾기
태클 중 LP.RP.LP.LK + RK.LP+RP.LP +RP	3연타 후 온몸꺾기

연속잡기

—표는 서로 연결되는 기술로 캐논볼에서 백드롭으로 백드롭에서 슈퍼프릭으로 파워봄에서 스플릿 파워봄으로 슈퍼프릭에서 자이언트 스윙으로 서로 연결이 가능하게 다중구도로 연결이 된다.
#표는 눌러주는 것을 유지한다는 뜻임. (버튼 누적)

→↘↓LP+LK 또는 RP+RK
리버스 암클러치

RP.LP.LP+RP (백드롭) → LK+RK.LP+RP (저먼스플렉스) → LP.RP.LK+RK (파워봄) → RP.LP.LK.RK (자이언트 스윙)

↘↓LP+RP
리버스풀 넬슨

LK#LP#RP#.LK+RK.LP+RP+LK+RK (스플릿 파워봄)

RP.RP.LP+RP (캐논볼) → LK+RK.LP+RP.LP+RP+RK (맨하탄 드롭) → LP.RP.LK+RK.LP+RP (슈퍼프릭)

→N↓↘↓LP+RK (씽글암 하이퍼 익스텐숀) → LP+RP.LP+RP (더블암 하이퍼 익스텐숀)

→ RP#.LP#.LK# (치킨윙 페이스록) → LP+LK.LK+RK.RP+RK.LP+RP.LP+RP+LP (롤링데스 크레이들)

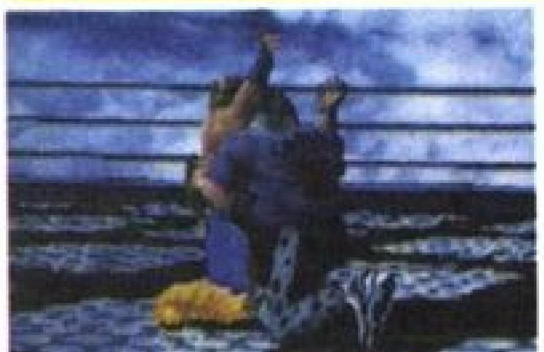
→ RP#.LP#.LK#.LP+RP+RK.LP+RP+RK (드래곤 슬리퍼?)

→ LP+RP.RK#RP (리버스DDT) → RK.LK.RK.LK+RK.LP+RP (암크럭시페이션)

→N↓↘RP+LK (스탠딩 아킬레스홀더) → LP+RP.LK.LP.LP+LK (스콜피온 데스락)

→ LP.RP.LK.LP+RP (S.T.F) → LP+RP.LP.LK.LP+RP+LK (인디언 데스락)

→ LP.LK.RK.LP+RP.LK+RK (로메어 스페셜)



신 잡기 중 킹이 상대를 들어서 그곳을 패고 있다



오프닝에서도 볼 수 있는 스플릿 파워 봄



쉬운 커맨드의 한손 꺾기 후속 기술이 상당히 많다



일명 풍차 돌리기. 그냥 놔두면 사망에 이르는 무시무시한 기술인 롤링데스 크레이들이다

레이 우롱





담당 : 한상민

5가지의 권법와 취권과 비소주를 합하면 7개의 권법을 구사하는 권법의 달인 임을 알 수가 있다.

권법과 권법이 서로 연결이 되는 것이 상당히 많기 때문에 역시 상대하기 까다롭다. 누운 자세에서 나오는 기술과 권법의 기술을 잘 사용한다면 상대방에게 엄청난 고통을 안겨주는 캐릭터이다.

권법에서 이어지는 기술을 먼저 마스터하자. 그렇다면 상대방이 쉽게 접근하지 못할 것이다. 권법이 바뀌어지는 순간에 축 이동이 됨을 잘 기억해서 사용하자.

10단콤보
LP.RP.LP.LK+RK.LK+RK.LK+RK.LP.LP.RP
LP.RP.LP.LK+RK.LP.RP.RK.LP.RK.RK
LP.RP.LP.LK+RK.LP.RP.RK.LP.RP.LK

잡 기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
→ → LP + RP	다리걸어 넘기기
↗ LP + RP	?
↓ LP + LK 또는 ↓ RP + RK	하단 공격흘리기

타격기	
LP + RP	전신연포
← LP + RP	석두
↓ LP + RP	엎드리기
↗ RP	엘보드롭
↙ RK.RK	후소연무
↙ RK ↓(사권)	후소타
→ LK.RK	요진격
→ LK↓RK	호존산
→ LK.LP.RP.LK	요진중단각
→ LK.LP.RP.RK	호존하단각
LK.LK	혀환각
RK.LK	호류퇴
RK~RK.LK.LK	권참연각
→ N RP.LP.RP.LP	종조아
→ N LP.RP.LP.RP.RK	용성중단각
→ N LP.RP.LP.RP.LK	용성하단각
➜ RK.LP.RP.LK	뇌광하단각
➜ RK.LP.RP.RK	뇌광중단각
➜ RK.LP.RP.LP.RK	뇌광삼연중단각
➜ RK.LP.RP.LP.LK	뇌광삼연하단각
→ N RK.LP.RP.LK.RK	랑아요진격
→ N RK.LP.RP.LK. ↓ RK	랑아호존산
↓ LK + RK	눕기
← LK + RK	뒤돌기
⬅ LP + RK	비소조
비소조중 LK.LK.LK.LK	응조연각
비소조중 RK	봉황선풍각(필살기)

누운 상태와 뒤돈 상태의 기술	
누운 상태에서↓ LP	엎드리기
엎드린 상태에서 LP	눕기
쓰러진 상태에서 상대가 머리쪽 LK+RK	조궁각
쓰러진 상태에서 상대가 머리쪽 LK~RK	앙침후소연무
엎드린 상태에서 상대가 다리쪽 LK+RK	두발차기
엎드린 상태에서 상대가 다리쪽 RK~LK	복침호류퇴
엎드린 상태에서 상대가 다리쪽 LK.RK	복침소퇴
엎드린 상태에서 LK~RK (다시 누운 상태)	복침활
상대의 다리쪽으로 엎어치기 RK~LK	호류퇴
상대의 다리쪽으로 엎어친 후 RK~LK	복침호류퇴
상대의 다리쪽으로 엎어친 후 LK~RK	복침활

권법 자세 만들기			
용성 중 LP 후 ↑또는↓	사권	용성 중 LP.RP 후 ↑또는↓	용권
용성 중 LP.RP.LP 후↑또는↓	호권	용성 중 LP.RP.LP.RP 후 ↑또는↓	표권
용성 중 LP.RP.LP.RP.LK ↑또는↓	학권	축이동 중 LP+RK 또는 RP+LK	사권
↙RK후 ↓	사권	사권에서 ↑	용권
용권에서 ↑	호권	사권에서 ↓	표권
표권에서 ↓	학권	→LK+RK	취권
취권 중 LP	술잔치기	취권 중 LK+RK	이단차기
취권중 (상단 기술흘리기)		요진중단각 중→	학권
사 권			
LP.LP.LP.LP.LP.LP(→사권)	속연권	RP.RP(→용권)RP(→호권)	사돌연격
RP.RP.RK.LK.LK	권참연각	LP+LK	여의주 돌리기
여의주 돌리기 중LP+RP	여의주 던지기		
RK(다시 사권)	하단차기	LK	종두각
용 권			
RP(→호권)	쌍수권	RK	용발차기
LP	여의주 돌리기	여의주 돌리기 중LP+RP	여의주 던지기?
LP+RP (후 호권)	여의주 치기	RK.LP.RP.LK.RK(↓RK)	랑아요진격
호 권			
LP	머리치기	RP	머리치기
RK	속활		
LK.LP(↑또는↓사권)RP.RK(LK)(→학권)		요진중단각	
표 권			
LP	쌍수하권	LP.RP	이연하권
RP	범추	RP.LP.RP	종조아
←LK	비소조	RK.LP.RP.LK(RK)	뇌광중단각
LK.RP.LP.RP.LK(RK)	진격범권?		
학 권			
LP	학찌르기	RP	학부리
RK	중단차기	LK.RK.RP.LK	도학연권



넘어지면서 뒷발로 올려차는 레이, 그후 넘어진 상태에서 나오는 기술도 무시 못한다



권법 자세 중 표권에서 나오는 할퀴는 듯한 모습의 공격



요상한 춤같은 모습의 발차기, 그러나 학권으로부터 나오는 기술이다



호권에서의 치기 동작으로 맞으면 공처럼 튀어 오른다

ARC Line up

ARCADE

카자마 진





담당 : 김영삼

카자마 진에게 있어서 가장 널리 알려져 있지만 사용하기 힘든 초풍신이 가장 강력한 기술일 것이다.

일반 풍신보다 짧고 순간적으로 사용하여야 하면서 구별할 수 있는 법은 상대방이 가드를 하고 있어도 풍신이 나가는 손에 전기가 휘감기는 것을 보면 그것이 바로 초풍신이다. 카즈야와 준의 기술을 적절하게 사용한다면 공중 콤보 역시 만들기 나름일것이다. 축이동 후의 귀살을 잘 사용하여서 상대방을 무력화시켜보자.

10단콤보
→→(중립)RP.LP.RP.RP.LK.RK.RK.LP.RP.LP
→→(중립)RP.LP.RP.RP.LK.RK.RK.LK.RP.LP
→→(중립)RP.LP.RK.RK.RP.RK.LK.RP.LP
←RP.RK.RK.RK.RK.RP.LP+RK.RP.LP.LK(RK)
←RP.RK.RK.RK.RK.RP.LP+RK.RP.LK+RK
←RP.RK.RP.LP.RP
LK.RP.RK.LK.LP+RK.RP.LP.LK(RK)
LK.RP.RK.LK.LP+RK.RP.RP.LP.RP
LP.RP.RK(캔슬).LP+RK.RP.RK(↓RK)

잡기	
LP + LK 또는 RP + RK	기본잡기
↘ LP + RK	뱀돌리기
→→ LP + RP	초 박치기
↓↙ LP + LK	팔꺾어 넘기기
↓ 또는 ↙ LP + RP	울티메이트 태클
← LP + LK 또는 ← RP + RK	반격기

타격기	
LP.RP	원투펀치
←→ RP	마신권
마신권 중 LP.RP	나살문1
마신권 중 LP.↓ RP 또는 ↘ RP	나살문2
→→ RP	통발
→ RP	쇠가르기
LP.RP.RP	귀곡연권
LP.LP.RP	섬광열권
→→ LK	좌종 떨어뜨리기
→↓↘ RP	풍신권
→↘ RP	초 풍신권
→↓↘ LP	뇌신권
뇌신권 중 LK	뇌신권 중단각
뇌신권 중 RK	뇌신권 하단각
→↓↘ RK.RK	나락쓸고 돌려차기
↗ RK.RK.RK.RK	나선환마각
→ RK	무릎치기
↓ LK + RK	시운 2단차기
RK~LK 또는 ↗ RK~LK	파쇄축
LP.RP.RK	원투 무릎치기
LP.RP.LK.RK	식문쌍각
LP.RP.LK → RK	식문쌍각.개
LP+RK.RP.RK	백로유무
LP+RK.RP ↓RK	백로유무 하단각
→→→ LK	공참각
▲ LP.RP	더블어퍼
↘ LP.RP	귀팔문
→ LK	귀신목 떨어뜨리기
(중립)RK 또는 ← RK	마신각
▲ RK.RK 또는 ↘ RK.RK	대종 떨어뜨리기
← LP + RP 또는 ← RP~LP	절대무적가드
축이동 중 RP	귀살
▲ RP	기상어퍼컷
↗ RP + RK	귀신가르기(다운공격)
← LP + RK	귀신멸렬(초필살기 1회전)
← LP + RK	진귀신멸렬(초필살기 2회전)

투신의 정체를 밝힌다!

미시마 헤이하치

철권3의 9스테이지째에 등장하는 중간 보스 헤이하치. 19년의 세월이 흘러 흰머리가 희끗희끗하다.



전작의 다운 벌개와 같은 기술



헤이하치가 레이에게 생장과 같은 기술을 가하고 있다

오우거 → 투신

9스테이지째에 헤이하치를 쓰러뜨리면 마지막 스테이지에 오우거가 등장한다. 오우거에게 첫째판을 이기고 나면 오우거는 쓰러져 있는 헤이하치를 들어올려 그의 기를 빨아들인 후 괴물과 같은 투신의 모습으로 변신한다.



오우거가 헤이하치를 일으키는 장면



헤이하치를 들어올려 그의 정기를 흡수하는 오우거



투신으로 변신한 얼굴

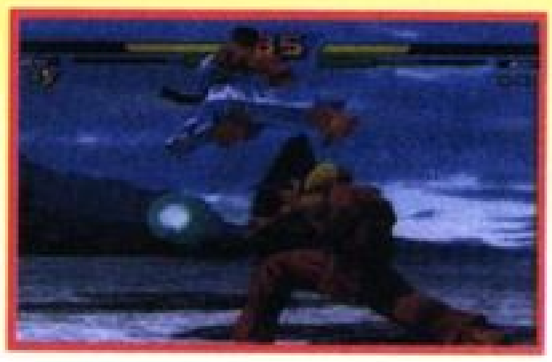


투신으로 변신해 에디와 대전하는 장면



투신이 에디를 잡아 물어 뜯고있다

© 1997 NAMCO









2D격투하면 떠 오르는 메이커 캡콤이 3D격투에 총력을 기울이고 있다. 예전에 「스타 글래디에이터」로 3D에 참가를 했었지만 이번에 「스파 EX」로 본격 참여하게 되었다. 그들은 그런데다가 「스파 EX」의 버전 업판인 「플러스」를 아케이드와 PS로 내놓을 채비를 하고 있다. 이달의 ARC 소프트 평가에서는 캡콤의 3D 대작전의 신호탄이 되는 스파 EX와 플러스를 평가해 본다.

캡콤의 3D도전작 스파 EX

격투 게임의 왕좌를 아직도 굳건히 지키고 있는 캡콤의 스파시리즈. EX를 통해 3D 세계로 뛰어든 스파가 EX의 또 다른 추가 버전인 플러스를 얼마 전 내놓았다. 아직 국내에 들어오지는 않았지만 얼마 있지 않아 게이머들의 사랑을 듬뿍 받을 것이다. 그리고 하나 더 스파 매니어들을 놀라게 할만한 사실은 스파EX가 스파EX 플러스 알파라는 타이틀 명으로 PS로 파워 업 이식이 되어 부가적으로 달심, 사쿠라 등의 캐릭터가 더 추가된다는 것이다. 2D의 선구자였던 캡콤사의 간판격인 게임, 스파 시리즈도 폭발적인 인기를 끌고 있는 3D의 열풍에 캡콤이 가세해 스파EX를 내놓았다는 것은 모두 알고 있는 사실일 것이다. 2D와는 또다른 매력으로 우리를 사로 잡는 스파EX는 3D이기 때문에 사실적인 면을 2D보다는 조금 더 부각시켜야 했다. 그래서 기술들이 상대를 관통하고 아무 데미지없이 지나가는 등의 리얼하지 않은 부분은 많이 사라졌다. 캐릭터의 윤곽이 뚜렷해졌기 때문에 타격 판정도 보다 정확해졌고 움직임의 연결이 자연스러워졌다. 그리고 2D시절에 있던 링의 끝(스테이지 끝)같은 것은 사라지고 무한 링이 되어버렸다. 하지만 3D라서 2D시절의 스피디함은 조금 무뎌진 느낌을 버릴 수 없는 것은 아쉬움으로 남는다. 그러나 가장 주목해야 할 것은 필살기이다. 2D와 별로 달라진 것이 없다는 것이 사실이지만 필살기끼리 캔슬이 가능하다는 것은 충격이 아닐 수 없다. 필살 게이지를 최고 3단까지 모은 후 2D시절부터 있던 연속기 후 필살기를 캔슬로 넣고 바로 다음 필살기로 이어지는 이른바 절명 콤보라는 것이 가능하게 된 것이다. 그리고 둘째로 가드 브레이크라는 기술로 상대의 가드를 강제로 해제할 수 있게 되어 비교적 손쉽게 콤보로 연결시킬 수 있게 되었다.

스트리트 파이터EX와 EX Plus

2D와 3D 스파 비교

스파 EX는 버파와 철권이 판치는 3D시장에서 성공을 거둔 사례라고 볼 수있다. 그것은 아직도 스파를 사랑하는 유저들이 많다는 소리도 된다. 하지만 2D 스파 시리즈에 익숙한 유저들은 이것에 대해 어떻게 생각할 것인가? 우선 2D와 3D에 대해 비교해 보아야만 할것이다. 3D와 2D는 큰 차이가 있다는 것은 누구라도 알고 있는 사실일 것이다. 3D는 폴리곤이라는 3차원 처리 매개물을 통해 캐릭터나 배경들을 처리하기 때문에 2D처럼 간단히 캐릭터의 한면만을 처리하는 것보다 훨씬 더많은 양의 데이터를 필요로 한다. 그리고 리얼리티를 중요시 하기 때문에 2D처럼 박력있는 연출은 어려운 것이 사실이다. 그리고 캐릭터의 모션이나 얼굴 표정의 표현은 시스템마다 폴리곤의 처리에 있어서 제한이 있기 때문에 버파처럼 아주 높은 시스템이라야 겨우 비슷하게 표현된다. 그리고 높은 사양의 시스템이라면 가격도 상대적으로 높아지기 때문에 그 비용은 게이머에게 돌아오게 된다는 모순이 있다. 그래서 격투는 사실적이지만 캐릭터의 동작이나 승리시의 포즈 등은 그렇지 않다. 스파EX도 그런 점을 피해갈 수 없다. 스파 EX의 승리포즈를 보면 폴리곤이 떨리는 것은 봐줄만 하지만 캐릭터의 얼굴 표정은 너무나 마음에 들지 않는다. 2D시절이나 요즘에 나온 스파3에선 캐릭터의 표정이나 승리포즈가 아주 자연스럽고 마음에 든다. 그러나 캡콤의 3D로써는 시작에 불과하기 때문에 앞으로의 스파EX는 3D의 장점을 충분히 살린 게임으로 새롭게 우리들에게 다가설 것이라고 믿는다.

플스로 파워 업 이식되는 EX Plus α

아케이드에서 점점 인기를 더해가고 있는 스파EX가 스파3와 함께 플스에 이식된다. 역시 플스의 파워를 총동원한 100% 완벽 이식이 될 예정이다. 스파EX를 재미있게 즐긴 유저라면 이제 다음 이야기에 관심을 가져야 할 것이다.

우선 EX에서 숨겨진 5인의 캐릭터들은 그냥 보통의 캐릭터로 나올 예정이다. 그렇기 때문에 아케이드에서처럼 일정시간이 지난 후 나타나는 것이 아니기 때문에 짜증나게 스파EX를 계속 켜놓지 않아도 된다. 그리고 EX Plus에서 숨겨진 캐릭터로 등장했던 살의의 파동에 눈뜬 류도 고를 수 있고 보스 캐릭터였던 베가와 가루다도 일반 캐릭터처럼 선택 화면에 처음부터 등장할 예정이라는 아주 기쁜 소식도 있다. 하지만 이미 사쿠라류의 캐릭터인 카이리 때문에 살의의 파동에 눈뜬 류가 조금은 수그러 드는 듯한 느낌이. 그리고 스파시리즈의 빼놓을 수 없는 캐릭터인 달심과 사쿠라도 출현할 예정이다. 그의 늘어나는 긴 팔에서 어떤 절명 콤보가 나올 것인지 그리고 순간 이동 기술은 아직도 건재한지 벌써부터 궁금해진다. 아직까지는 얼굴의 윤곽 정도만 밝혀졌지만 얼마 있지 않아 캐릭터의 얼굴이나 기술 등이 밝혀질 예정이다.

이제 가장 궁금한 것은 PS로 이식되었을 때 스토리 모드라고 할 수 있다. 류의 수행의 결과나 신캐릭터들의 스토리가 어떻게 될 것인지 그리고 엔딩에선 어떤 비주얼을 보여줄 것인지. 철권처럼 오프닝이 멋지기를 바라며 우리를 격투의 세계로 이끌 것인지 또한 우리의 기대를 저버리지 않는 이식이 되기를 간절히 바라는 바이다.

TEAM BATTLE

지난호에서 소개한 일본의 버철 파이터 팀배틀 대회에 이어 이번호에서는 철권 팀배틀 대회에 대해 알아본다. 또 버파 팬들의 열화와 같은 성원에 힘 입어 버철 파이터3 배틀 팀들도 소개한다.

일본 최강의 철권왕 선발 이벤트

일본의 유명한 게임 전문지인 '더 플레이 스테이션'이 주최하는 배틀 대회 『더 플레이션 배 철권2 대회』가 95년 12월 31일 오사카에서 성황리에 개최되었다. 이 대회가 열리고 철권2에 대한 게이머들의 반응이 점점 높아져 관동 지방에서도 제 2회 대회가 지난해 12월말 열었다.

두번째 대회는 일본에서도 '철권2의 동쪽 성지'로 일컬어지는 신주쿠 플레이 맥스에서 열렸으며 정식으로 명칭도 붙어져 개최됐다. 이날 대회에 출전한 게이머들은 일본의 각 지역 예선을 거친 상위 입상자들로 규모면에서 진정한 일본 최강의 철권을 뽑는 대회였다.



대회는 신주쿠 플레이맥스의 2층을 빌려 치루어졌다. 대형 프로젝터와 특별히 설치된 모니터에 모두 주목하고 있다

배틀 이외의 다양한 이벤트

이날 벌어진 철권2 대회는 본선 외에 각 오락실 대표가 철권 최강의 자리를 놓고 싸우는 엑시비전 매치와 철권 2 팬들을 위한 코스 플레이 이벤트 등의 행사도 벌어졌다.

또한 대회가 끝난 후에는 플레이 맥스 측이 주최한 철권2 미니 청백전을 열어 흥미를 더하기도 했다.



대회 시작 전, 선수들이 워밍 업으로 자신의 실력을 보이고 있다

일본 최후의 철권2 대회

이 대회는 더 라스트 피스트 배틀(THE LAST FIST BATTLE)이라는 서브 타이틀에서 알 수 있듯이 이날 이벤트는 철권2로써는 마지막 대회였다. 전국 각지에서 몰려든 맹렬 매니어들에 의해 펼쳐진 이 대회는 초 하이 레벨의 공방이 되었고 그들이 구사하는 뜨거운 배틀 구경만으로도 충분히 가치가 있었다. 또한 엑시비전 매치의 전국 오락실 최강전은 각 오락실에서 가장 우수한 대표자들에 의해 단체배틀이 치뤄지기도 했다.

지난 오사카 대회에서는 '동경 VS 오사카'만의 대결이었지만 이번 대회는 일본 전국 대전으로 확대되어 큰 의의가 있었다.

결승리그

최종 결승 리그에는 일본의 최강자 3명이 진출했다. 결승은 리그전으로 진행되었으며 2승 또는 동률의 경우는 승리 라운드 수에 따라 승패가 결정되었다. 철권2 최강의 플레이어가 결정되는 순간이었다.

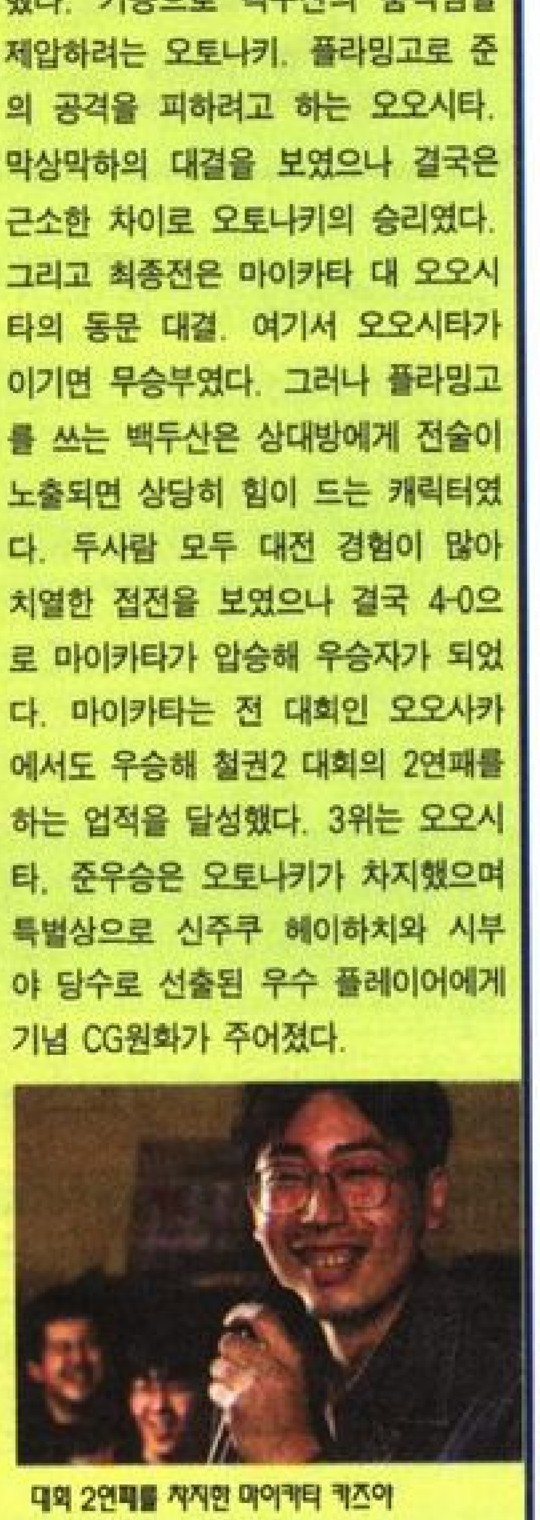
예선의 강자들을 차례대로 물리치고 최종 결선에 오른 3명의 플레이어들은 관동 유일의 플레이어 오토나키. 그리고 오오시타와 마이카타. 후자 2명은 플라보라는 게임센터의 마이카타 지점의 대표 선수였다. 동문 대결이 되어버렸다. 캐릭터도 준, 백두산, 카즈야 등이 선택되어 다른 대회와는 사뭇 분위기가 달랐다.

첫번째 시합은 마이카타와 오토나키. 전 대회와는 달리 무족(霧足)이라는 기술을 쓸 수 없게 된 마이카타. 그러나 마이카타는 안정된 실력을 보이며 오토나키가 사용하는 교묘한 준의 공격을 잘 피하며 4대 1로 승리했다.

두번째 시합은 오토나키 대 오오시타. 서로 첫대결이기 때문에 공격하지 못하고 상대의 기술을 파악하기만 했다. 기공으로 백두산의 움직임을 제압하려는 오토나키. 플라밍고로 준의 공격을 피하려고 하는 오오시타. 막상막하의 대결을 보였으나 결국은 근소한 차이로 오토나키의 승리였다. 그리고 최종전은 마이카타 대 오오시타의 동문 대결. 여기서 오오시타가 이기면 무승부였다. 그러나 플라밍고를 쓰는 백두산은 상대방에게 전술이 노출되면 상당히 힘이 드는 캐릭터였다. 두사람 모두 대전 경험이 많아 치열한 접전을 보였으나 결국 4-0으로 마이카타가 압승해 우승자가 되었다. 마이카타는 전 대회인 오오사카에서도 우승해 철권2 대회의 2연패를 하는 업적을 달성했다. 3위는 오오시타, 준우승은 오토나키가 차지했으며 특별상으로 신주쿠 헤이하치와 시부야 당수로 선출된 우수 플레이어에게 기념 CG원화가 주어졌다.



신주쿠에서 열린 토너먼트 대회 포스터



대회 2연패를 차지한 마이카타 카즈야

버철 파이터 3 배틀 팀 소개

뉴챌린저



좌로부터 유경호, 조명신, 정진우, 김성회, 김연택

태초에 은평구 버파계를 양분하며 자웅을 겨루던 두 강호가 있었으니 그들이 바로 '백설햄'과 '불광동 휘발유'였다. 은평구 최강임을 자처했던 둘은 '사파척결'이라는 미명 하에 용쟁호투를 벌이고... 결국 불광동 휘발유는 30:29로 패전의 고배를 마셔야만 했다. 패장의 참수는 마땅하거늘, 상대의 실력을 인정한 백설햄은 합병을 제의하기에 이른다. 은평구 최강, 서부 서울의 실제 '뉴 챌린저'가 탄생하던 역사적인 그때, 96년 초봄이었다.

그해 여름, 폭염속에 치루어진 전국 버파팀 최강자전. 제 2회 엣지배틀은 경악의 연속이었다. 신생 무명 뉴 챌린저가 예선 리그전에서 전국 최강 리플레이즈에게 15:14 역전승을 거두는 등 파란을 일으키며 당당히 8강 대열에 합류한 것이다. 비록 4강 진출의 꿈은 무산된 채 파란의 물결은 잠재워졌지만 이 사건은 아무도 예상치 못했던 일이었다. 뉴 챌린저는 97년 2월 벌어진 '메가배틀'에서도 8강에 진출하여 그들의 건재를 다시 한번 입증하기도 했다.

팀원 일체의 동물적 응원, 호쾌한 오버 액션 등 종전의 배틀팀과는 판이한 팀 컬러로 센세이션을 일으키며 버파계의 이단아 - 반항아로 불리우는 뉴 챌린저는 오늘도 힘겨운 현실 속에 방황하며 버파의 극의에 젖고 있다.

♠ 김성회

링 네임	사나이 울프
팀내 별명	김생
주/부 캐릭터	사나이 울프, 지하철 카게
특기	승리포즈-대사 따라하기
울프만 잡으면 사나이 기질이 발동하는 버파1부터의 울프 매니어	

♠ 김연택

링 네임	뉴챌 라우
팀내 별명	라우
주/부 캐릭터	민주주의 라우, 훅나비 사라
특기	플레이 중 다리걸기
보통 때에도 그냥' 라우'라고 불리기 때문에 그는 그의 본명을 잊을 때도 있다.	

♠ 김태진

링 네임	왕태 사라
팀내 별명	왕태
주/부 캐릭터	2주일 단위의 로테이션 (전캐릭터 두루 섭렵)
특기	배틀 장소 멀다고 안 나오기
'만사가 귀찮어' 형의 인간. 그의 배틀 참석을 위한 설득 부장이 있을 정도.	

♠ 유경호

링 네임	깨갱 잭키
팀내 별명	유갱
주/부 캐릭터	정열 잭키 / 열혈 아키라
특기	삐져서 팀장 안한다고 했다가 다음날 다시 팀장하기.
팀장이자 왕태 설득 부장. 언제나 화려한 잭키를 보여준다.	

♠ 정진우

링 네임	뻑살 라우
팀내 별명	無
주/부 캐릭터	관능미 라우/요염 아키라
특기	뭇 남성 홀리기
뇌쇄적 매력의 섹시 가이. 뉴 챌의 신참이자 막내. 현재 뉴 챌의 에이스로 활약.	

♠ 조명신

링 네임	無
팀내 별명	無
주/부 캐릭터	공산당 라우 / 쫄티 제프리, 아키라
특기	용창식 1단(요즘은 2.5단정도)
버파2 시절의 에이스였던 갈색머리 미소년.	

사시미



작년에 대학에 들어가면서부터 창단된 버파팀 사시미. 모두 중학교 때부터 놀던 녀석들이라 사는 곳은 양재동 쪽에 밀집되어 있었고 당연히 본거지도 양재동 근처의 '메가존'이라는 곳에 정하게 되었다. 특별한 특징은 없고 한마디로 잘라 말하면 재밌는 인간들의 모임이라고 할까. 버파 실력은 나름 대로 수준급이라고 생각.

♠ 조학동

별명 : 이게라우

덩치는 크고 얼굴은 평범한 전형적인 오락인. 처음보면 그냥 동네 형같은 이미지를 풍긴다고 한다. 언제나 라우만을 고집하고 있으며 사하장과 사상장 중심의 밀어부치기식 플레이를 한다. 입력이 항상 정확하지 않고 라우를 사용하는 방식이 다른 사람들과는 판이하게 달라서 별명이 이게라우가 되었다. 얼마 전 일본에서 개최된 버파 3 세계 대회에서 2등을 차지해 더욱 유명해진 사시미 팀의 팀장.

♠ 김신권

별명 : 신권 제프리

한국의 여성상이라고 할 수 있는 얼굴형을 지닌 남자. 꼭 필요할 때에 나오는 포주와 아래발 카운터는 대전하는 상대로 하여금 기가 질리게 한다.

상대를 일으킨 다음의 심리전도 수준급. 제프리는 이런 캐릭터라는 것을 유감없이 보여주는 팀원.

♠ 박현진

별명 : 무적 울프

안경끼고 키는 작은 편. 가장 기본적인 기술로만 싸우는 녀석이지만 이기기는 정말 힘들다. 특히 적을 어떻게 때리더라도 일으킬 수 있는 '기상의 명인'.

이분의 일(1/2)이라는 버파의 한 수단을 극대화시킨 인물.

♠ 임경배

별명 : 벚꽃 아오이

어쩐지 정다운 인상을 주는 녀석. 동물로 치면 코알라 같다고 할까. 늘 이상한 중단킥 타이밍으로 사람들을 긴장시키는 녀석. 생각치도 않았던 공격들은 상대를 놀라다 못해 미치게 한다. 요즘 들어 새로운 스텝에 맛을 들였다. 멋지게 보이고 싶다나?

♠ 박보승

별명 : 새우 잭키

늘 츄리닝 바지를 입고 다니는 여드름 소년. 사시미 중에선 유일하게 게임을 할 때 모든 신경을 집중하는 녀석. 현란한 패턴은 모두 다 구사하며 실력도 수준급. 특징으로는 엘보 스핀킥 후 쓰러진 상대를 공격하지 않는다는 것.

♠ 김한우

별명 : 마왕 아키라.

머리는 길고 평범하게 생김. 주로 아키라로 플레이를 하며 냉철하고 항상 심리전 위주의 계산된 플레이를 즐긴다. 오래할수록 대전 상대를 겁나게 하는 녀석. 배틀때만 승률이 안좋은 비운의 사나이이기도 하다.

우리팀을 소개합니다

자신이 소속되어 있는 배틀 팀을 팀배틀 소식통에 소개하고 싶은 분들은 팀 소개서와 팀원 전체가 함께 찍은 사진을 아래의 주소로 보내 주십시오.

보내실 곳 서울시 용산구 청파 3가 29-16 운민빌딩 2층
월간 게임챔프 '팀배틀 소식통' 담당자 앞

PC통신을 이용하실 분은 아래의 ID를 이용해 주십시오.

천리안/하이텔 ID:champg 나우누리 ID:네모네모

게임5월(小史)

이번 5월에는 어떤 게임들이 출시되었을까? 어떤 기종으로 어떤 게임들이 발매되어 히트를 기록했을까? 아득한 어릴적 추억같은 고전 게임들. 게임을 사랑하는 매니어라면 누구나 궁금증을 가지고 있을 것이다.

1986



드래곤 퀘스트

■발매일:5월 7일 ■제작사:에닉스
■기종:FC ■장르:RPG

가정용 게임기용 최초의 RPG게임인 드래곤 퀘스트. 복잡한 형식의 미국식 RPG 때문에 생긴 RPG 게임은 어렵고 복잡하다는 고정관념을 깨뜨린 타이틀로 쉽고 재미있게 만들어졌다. 최고 인기 만화가 토리야마 아키라가 캐릭터들을 디자인해 RPG를 잘 모르던 일반인들에게 어필하는데 성공했으며 국민적 게임이자 최고의 RPG 시리즈로 자리잡는데 성공하였다. 주인공 용사가 마왕을 무찌르고 공주를 구한다는 통속적 스토리이지만 절묘한 밸런스 설정으로 인해 한번 빠져들면 헤어 나오기 힘든 게임이다.

1987

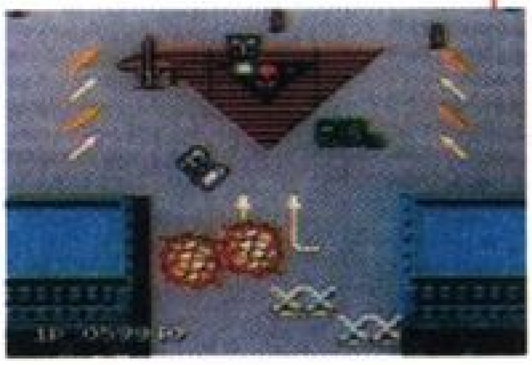


스매쉬 핑퐁

■발매일:5월30일 ■제작사:닌텐도
■기종:FC ■장르:스포츠

고전 게임을 좋아하는 매니어 또는 20대 이상의 유저라면 한번쯤 즐겨 보았을 이 게임은 오락실과 MSX용으로도 등장했던 탁구 게임의 FC판이다. 1인용, 2인용 모두 즐길 수 있으며 상당히 정교하게 만들어진 게임이다. 자신이 탁구대 앞에 서 있는 듯한 느낌으로 즐기는 이 게임은(사진에서 보이는 것처럼 탁구채를 쥔 손만 나와 있다) 드라이브, 스매쉬 등 실제 탁구의 모든 기술의 사용이 가능했으며 중독성 또한 뛰어나서 당시 엄청난 인기를 끌었다. 복식 경기는 즐길 수 없었다는 것이 옥의 티.

1988



파이널 커맨드-붉은 요새

■발매일:5월2일 ■제작사:코나미
■기종:FC ■장르:슈팅

아케이드에서 대히트친 자칼이 붉은 요새라는 제목으로 이식되었다. 전투형 지프를 조종해서 적에게 붙잡혀 있는 포로를 구하고 적의 본부를 쳐부순다는 간단한 스토리였지만 포로를 구하는 것으로 3단계까지 파워업할 수 있는 독특한 시스템이 돋보였다. 지뢰, 대형탱크, 폭격기 등 특징이 다른 캐릭터들이 등장했으며 FC용은 특이하게도 스테이지마다 보스전이 존재했다(아케이드용은 스테이지라는 개념이 없었다). 2인 동시 플레이도 가능해 뛰어난 이식률을 보였다.

1991



메탈맥스

■발매일:5월24일 ■제작사:데이타 이스트
■기종:FC ■장르:RPG

개조 매니어들이 좋아할 만한 게임으로 독특한 스타일의 RPG이다. 주인공은 몬스터 헌터라는 직업을 가지고 있는데, 몬스터들을 사냥해 달라는 의뢰를 받고 몬스터를 퇴치하는 일을 한다. 몬스터를 퇴치하면 큰돈을 벌 수 있는데 이 돈으로 주인공의 탱크 부품들을 개조해 나간다. 자신의 탱크를 더 좋은 부품으로 개조해 나가는 것은 메탈맥스만의 묘미이다. 탱크를 타고 싸우므로 포탄, 장갑 등도 틈틈히 보충해 주어야만 하고 때로는 수리점에 탱크 수리를 맡겨야 할 때도 있다. 자유도가 상당히 높다.

1992



파이널 파이트 2

■발매일:5월22일 ■제작사:캡콤
■기종:SFC ■장르:액션

최고의 격투액션 파이널 파이트의 후속작. 전작의 캐릭터 중에서 괴력의 시장 하거를 제외한 다른 캐릭터들은 스토리 전개상 빠지게 되어서 새로운 캐릭터인 여닌자 겐류사이 마키와 검을 사용하는 카를로스 미야모토가 가세했다. 전작의 SFC 이식판이 1인용만 가능했던 것에 비해 2인 동시 플레이가 가능하고 거대한 캐릭터들 4-5명이 동시에 등장하여 싸우는 모습은 어떤 격투액션에서도 볼 수 없었던 장면이다. 아이템 등은 전작과 거의 동일하며 캐릭터마다 다른 필살기의 연출도 더욱 파워업되었다.

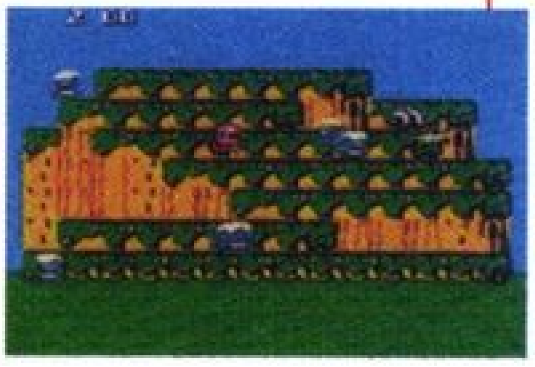


페다 리메이크

■발매일:5월24일 ■제작사:야노만
■기종:SS ■장르:시뮬RPG

SFC용으로 등장했던 페다의 리메이크판. SS용으로 발매되면서 CD의 용량을 사용해 애니메이션이 엄청나게 많이 삽입되었다. 플레이어는 해방군의 일원이 되어 혁명의 성공을 위해 적과 싸운다. 살생의 정도에 따라 플레이어의 도덕성이 판단되어지므로 무익한 살생은 가능한 피해야 한다. 각 마을에서는 보통의 RPG처럼 플레이어 캐릭터를 움직여 대화할 수 있고 전투시에는 파이어 엠블렘, 슈퍼로보트대전 등처럼 핵사를 이동하며 전략적으로 싸우게 된다. 이벤트는 애니메이션으로 진행된다.

1990



닌자군-아수라의 장

■발매일:5월27일 ■제작사:유피엘
■기종:FC ■장르:액션

닌자군 시리즈의 속편으로 평원, 산악, 동굴, 바다 등 여러가지 스테이지에서 닌자군이 활약한다. 주인공 닌자군을 포함한 원주민, 해골 등 모든 캐릭터들이 2등신이지만 몸 부딪히기, 반동 점프 등 격렬한 싸움이 가능하다. 부메랑, 화염의 술법 등 각종 아이템들이 등장하며 특정 스테이지에서는 거대 캐릭터들과의 전투가 가능해서 더욱 흥미를 돋군다. 최종 스테이지의 아수라를 쓰러뜨리는 것이 목적. 아케이드에서 훌륭하게 이식된 게임의 한 예라 할 수 있다.



프로야구 월드 스타디움

■발매일:5월20일 ■제작사:남코
■기종:PC엔진 ■장르:스포츠

당시 최고의 야구 게임으로 불리었던 패미스타 시리즈의 PC엔진판. 기본 조작법, 화면 구성 등은 FC판과 동일하지만 PC엔진의 그래픽 능력을 충분히 발휘해 깨끗한 그래픽을 보여준다. 야구 게임 사상 최초로 에러라는 개념이 사용되었으며 숨겨진 최강의 팀도 존재했다. 경기가 끝난 후에는 스포츠 신문을 보는 느낌으로 경기 결과를 살펴볼 수 있다. 타고투저로 설정되어 있기 때문에 박진감 넘치는 게임이 가능하다.



이스2

■발매일:5월25일 ■제작사:빅터
■기종:FC ■장르:RPG

최고의 액션RPG 이스 시리즈중 최고라 불려지는 두번째 작품. 전작에서 6권의 이스의 책을 손에 넣은 아돌. 다크 팩트와의 싸움 후 공중에 떠 있는 이스의 세계로 날아가 버린 아돌은 리리아라는 소녀를 만나게 되고 새로운 모험을 시작하는데...! 공격 방법이 특이하게도 몸 부딪히기인 이 게임은 검을 들고 있는 캐릭터의 오른쪽으로 부딪혀야만 적을 무찌를 수 있다. 총 6단계의 체계적 무기 시스템과 6가지의 마법으로 아이템 시스템이 구성되어 있으며 여러가지 기종으로 발매되었다.

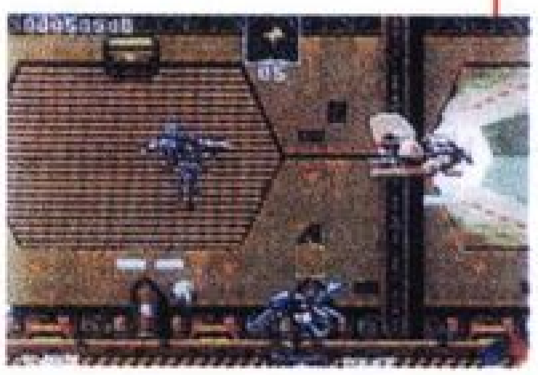


열혈고교 돗지볼부-축구편

■발매일:5월18일 ■제작사:테크노스 저팬
■기종:FC ■장르:스포츠

쿠니오군 시리즈의 FC용 제 4탄. 강화합숙 도중에 집단 식중독으로 인해 전국 대회에 출전하지 못하게 된 축구부의 주장이 쿠니오군에게 도움을 요청해 왔다. 어려운 친구를 보면 참지 못하는 쿠니오군은 자신이 이끄는 돗지볼부의 친구들과 함께 축구 전국 대회에 참가한다. 캐릭터당 서로 다른 마구를 사용할 수 있으며 공업고교 팀, 탄광촌 팀 등 개성있는 팀들과의 대전이 가능하다. 이 게임은 엄청난 인기를 얻어서 후에 속편이 등장하였으며 MD 등 여러가지 기종으로도 이식되었다.

1993



엑스렌자

■발매일:5월28일 ■제작사:세가
■기종:MD ■장르:슈팅

128색 동시발색과 뛰어난 처리를 자랑하는 오프닝, 서서히 우측으로 돌아가는 화면의 시점변경효과 등 MD의 한계를 뛰어넘는 능력을 보여준 엑스렌자. 당시 발매되었던 MD용 6버튼 패드에도 대응되며 폴리곤 같은 느낌의 데모는 MD용 게임 사상 최초였다. 던전 스테이지의 포대를 공격하려면 포대 주위의 전력 공급장치를 먼저 파괴해야 하는 등 전략성도 뛰어난 게임. 각 스테이지는 단순히 쏘고 부수면 되는 것이 아니고 작전의 목적이 있어서 작전을 충분히 이해해야 한다.

1994



SD건담 GX

■발매일:5월27일 ■제작사:반다이
■기종:SFC ■장르:시뮬레이션

SFC용 SD건담 X의 속편. 총 7대의 MS(모빌슈츠)가 동시에 전투를 벌이는 전투 모드는 여전하고 플레이어가 전투 지휘관이 되어 COM의 MS들에게 명령을 내릴 수 있는 작전 모드가 추가되었다. MS가 전함 또는 적 기지를 공격하는 모드가 3D 슈팅으로 파워업되어서 더욱 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. 30여대의 MS가 새롭게 추가되어서 원작의 묘미를 충분히 느낄 수 있고 코로니 낙하공격이 새롭게 생겨서 원작의 참사를 재현할 수도 있다(코로니 낙하공격을 받은 곳은 지형이 변해 버려서 완전히 쑥대밭이 된다).



J리그 익스퍼트 스테이지'94

■발매일:5월1일 ■제작사:에폭사
■기종:SFC ■장르:스포츠

퍼펙트 11과 함께 SFC용 양대 축구 게임으로 불리었던 인기 축구 게임. 모든 선수들과 등장 팀들은 실명으로 구성되어 있으며 한국의 노정윤 선수도 등장한다. 상당히 액션성이 강하지만 실제 축구에서 사용되는 다양한 작전과 포메이션 등을 사용되므로 전략성도 요구된다. J리그, 올스타 등 6가지의 게임 모드가 있는데 특이하게도 유럽에서 인기있는 겨울 스포츠인 실내 축구 모드가 포함되어 있다. 바코드 배틀러와 연결해서 바코드를 통해 선수들의 파워업이 가능하다는 것도 이 게임만의 특징.

1995



극상 파로디우스다!

■발매일:5월19일 ■제작사:코나미
■기종:SS ■장르:슈팅

아케이드용으로 인기있는 패러디 슈팅게임 「파로디우스다!」와 속편인 「극상 파로디우스」를 합친 디럭스판. 2인동시, 숨겨진 스테이지 등이 빠짐없이 완전이식 되었으며 특유의 코믹한 캐릭터들과 개그들 또한 건재하다. 다양한 주인공 캐릭터들이 등장하며 극상의 경우는 2인 플레이시 서로를 공격해서 열받게 만드는 괴상한 시스템과 과거 트윈비의 파워업 시스템이었던 벨(종) 시스템도 도입되어서 재미를 더한다. 극상 파로디우스의 마지막 보스는 슈팅게임 사상 최악의 보스로도 유명.

매직 콤보 활용법

어느 게임이나 그렇겠지만 하나의 기술로 상대방과 대전하는 것보다 여러가지 기술을 묶어 상대방과 싸운다면 더욱 큰 효과를 볼 수 있는 것이다. 매직도 예외는 아니라서 여러장의 카드를 조합하면 더욱 큰 힘을 발휘해 매직 대전의 승패를 크게 좌우할 수 있다. 이달에는 매직 카드의 콤보 활용법에 대해서 알아본다.

총 진행 : 매직 클럽
감 수 : 매직 클럽
매직 강좌 : 제 11회
-매직 콤보 활용법
-매직 용어 해설



팬텀 지대

거대한 바다뱀

〈거대한 바다뱀〉은 청색 대형 생물로 '5/5(공격력 5, 생명점 5)'의 압도적인 힘을 자랑하고 있다. 하지만 유감스럽게도 〈거대한 바다뱀〉은 대전 상대가 〈섬〉을 플레이에 조종하고 있지 않으면 공격할 수 없다. 물론 상대방이 반드시 〈섬〉을 낸다고 한정할 수는 없으므로, 이 소중한 힘의 보물을 가지고 썩히기 쉽다(상대방의 공격을 저지하는데 사용하지만…).

따라서 〈팬텀지대〉가 나갈 차례다. 〈팬텀지대〉는 대지에 거는 부여마법 주문으로, 대상 대지(상대방의 것이든 자신의 것이든 상관없다)를 여러분이 원하는 기본 지형(산, 섬, 숲, 늪, 평원 5가지) 중 어느 한 가지로 변경할 수 있다. 상대방의 대지를 한 개라도 〈섬〉으로 하면 여러분의 〈거대한 바다뱀〉은 당당하게 적을 유린할 수 있게 된다.

공격력 5를 자랑하는 〈거대한 바다뱀〉 상대에게 정면으로 승부할 수 있는 생물은 별로 없다. 적 생물을 남김없이 흩어지게 한 다음, 유유히 적의 본체를 노린다. 직접 때릴 수 없으면 4발로 KO다.





동일하게 〈고블린 암벽썰매〉(상대방이 〈산〉을 꺼내지 않는 한 공격에 참가할 수 없다)라는 생물을 사용하는 경우도, 상대방에게 〈산〉이 없으면 대지 한 개를 〈팬텀지대〉에서 〈산〉으로 하면 된다.

〈팬텀지대〉가 그 진가를 발휘하는 것은 '대지 잠입' 능력을 가진 생물과 조합시킨 때이다. 건너는 능력은 상대방이 적합한 대지(늪 잠입에서 '늪')를 낸 경우, 적의 생물들을 빠져나가 직접 상대방을 가로채는 무서운 능력이다. 이제 여러분도 늪 잠입 능력을 가진 〈길잃은 영혼〉과 숲 잠입 능력을 가진 〈세노드의 나무정령〉을 사용해 적의 포위망을 빠져나가기 바란다. 그리고 적 본체를 겨냥해서 공격한다.

피의 유혹

툰드라 늑대

〈피의 유혹〉은 목표 생물 1개를 턴 종료시까지 공격력에 +4, 생명점에 -4를 주는 강력한 공격력 강화 주문이다. 생명점을 -4하면 대부분의 생물이 죽어버리는데!? 그런 걱정은 안해도 된다. 사실 이 주문으로 생명점이 0이하로 된 경우, 생명점는 1로 보기 때문이다.

이 점을 잘 생각해 보기 바란다. 이 주문의 유효한 사용 방법은 무엇일까? 어차피 생명점이 1로 된다면 처음부터 생명점이 1인 생물에게 걸면 안될까!





〈툰드라의 늑대〉같은 선제 공격능력을 가진 생물에 대해 〈피의 유혹〉을 사용해 보면 어떨까? 선제 공격능력을 가진 생물은 전투 시에 상대방보다 먼저 피해를 줄 수 있고, 그 피해로 상대방을 이길 수 있으면 반격을 안받고 끝나게 된다. 〈피의 유혹〉이 걸린 〈툰드라 늑대〉는 공격력 5로 선제 공격능력을 갖는, 실제로 무서운 생물로 변신한다. 생명점이 5까지인 생물이 상대라면 비록 상대방이 아무리 높은 공격력를 자랑해도 반격을 안받고 일격으로 보낼 수 있다.

또한, 이 〈피의 유혹〉이라는 주문의 진가는 폭넓은 용도에 있다. 예를 들어 이것을 상대방의 생물에게 걸었다고 해보자. 그 생물의 공격력는 +4 된다. '이적 행위다!' 이야기는 마지막까지 들어야 된다. 분명히 그 생물의 공격력는 강화되지만 동시에 생명점이 -4되는 점을 생각해 보자. 생명점이 5까지인 생물은 이 주문으로 생명점이 1로 된다.

그렇게 되면 〈타락한 마법사〉인 내가 나갈 차례다. 내 특수능력(대상 생물 1개 또는 플레이어 1명에게 피해 1을 준다) 1발이면 무덤으로 보낼 수 있다.

흑사병

보호진 : 흑색

〈흑사병〉은 상당히 무서운 부여 마법이다. ?(흑마나 1개)를 지불할 때마다 모든 플레이어와 생물에게 피해 1을 줄 수 있다. 상대방이 작은 생물뿐이면 이 주문으로 간단하게 일소할 수도 있다.

하지만 결점도 있다(세상 일은 그렇게 간단하지 않다…). 최대의 결점은 자신에게도 피해가 미친다는 점이다(으-음, 흑 주문다운 일이다). 상대방의 작은 생물을 일소하고 상대방과 본인에게도 피해를 입혀 기분이 좋은 것은 상관없다. 하지만 자신의 생명점도 줄어든다는 사실을 잊으면 안된다. 특히 종반전의 1점의 생명점이 승패를 가름하는 국면에서는 사용할 수 없는 경우도 많을 것이다.

따라서 흑에 대한 궁극적인 저지 마법 〈보호진:흑색〉이 등장한다. 이것은 ① (무슨 색이든지 상관없는 마나 1개)를 지불해서, 1개의 흑 주문으로 여러분에게 주는 피해를 0으로 하는(비록 그것이 1만점이라도!) 훌륭한 것이다. 이것만 있으면 1마나를 사용하는 것만으로 여러분이 〈흑사병〉에서 피해를 입는 일은 없을 것이다. 하지만 이것으로 틀림없이 여러분이 승리한다는 뜻은 아니다.

〈흑사병〉의 또 다른 난점은 턴 종료시에 플레이에 생물이 하나도 없는 경우, 매장(무덤에 버려지는)된다는 점이다. 생물을 닥치는대로 해치우면 결국에는 〈흑사병〉 자체가 없어진다.

이것을 방지하기 위한 방법이 있다. 〈악착스런 해골〉은 1점의 피해라도 받으면 치명상인데, 비록 그렇게 되더라도 1개의 마나를 탭하면 재생할 수 있는 능력을 갖고 있다. 여러분 앞에 이것이 있는한 〈흑사병〉을 함부로 버리는 일은 없을 것이다.

드워프 전사

불의 숨결

〈드워프 전사단〉은 생물로는 '보통'이지만 특수 능력에는 주목할 만한 점이 있다. 이것을 탭하면 공격력이 2이하인 생물 1개가, 턴 종료시까지 다른 생물의 저지로 없어진다. 단순하고 별로 도움이 안된다고 생각하기 쉽지만 실제로는 많이 사용하고 있다.

이 능력은 공격력이 2이하인 생물만 대상으로 하므로 아무리 상대방에게 저지당하지 않는다고 해도, 이것만으로 상대방의 생명점을 줄이는 데는 시간이 걸린다.

공격력이 2 이하인 생물에게 〈불의 숨결〉을 붙여 보면 어떨까? 〈불의





숨결〉는 부여마법(생물)로, ?(적마나 1개)을 지불할 때마다 턴 종료시까지 대상 생물의 공격력을 +1할 수 있다. ?을 2개 사용하면 +2, 3개 사용하면 +3… 처럼, 마나만 있으면 그 생물을 얼마든지 강화할 수 있다.

여기에서 다시 한번 〈드워프 전사〉의 특수능력을 보자. 이 능력의 대상이 되는 생물은 공격력이 2 이하 이어야 된다. 다른 효과에 의해 나중에 공격력이 2를 초과해도 상관없다. 따라서 〈불의 숨결〉이 있는 생물(공격력이 2이하)을 우선 〈드워프 전사단〉의 능력으로 저지하지 못하도록 한다. 일단 저지하지 못하게 하면, 다음에는 공격력을 올려도 턴 종료 시까지 이 효과가 지속되므로 마음껏 〈불의 숨결〉에 적마나를 주입하는 것이다. 이 방법으로 상대방에게 직접 큰 피해를 줄 수 있다.

〈드워프 전사〉에는 이밖에도 다양한 조합이 있다. 〈저편에서 부르는 소리〉 (인스턴트 주문, 주입한 마나만큼 대상 생물의 공격력이 올라간다)와 〈어둠속에 사는 자〉('2/2'의 생물, 공격에 참가해 저지당하지 않으면, 턴 종료시까지 +2/+0을 얻는다) 등이다.

심독액

마법력 소멸

청 부여마법(대지)인 〈심독액〉이 붙은 대지를 탭하면 〈심독액〉은 그 대지의 컨트롤러에게 2점의 피해를 준다. 이 경우 상대방은 비록 〈심독



액)이 있어도 그 대지만 사용하지 않으면 피해를 입지 않는다. 따라서 3마나나 사용하는 것 치고는 효율이 나쁜 주문이었다.

하지만 〈심독액〉의 진가는 다른 주문과의 연결 기술에 있다. 예를들어 상대방의 대지를 강제적으로 탭하는 주문을 사용하면 어떻게 될까?

〈마법력 소멸〉이 된다. 이것은 사용 방법이 비교적 복잡한 주문으로, 사용을 피하는 사람도 많지만 사실은 상당히 유용한 주문이다. 〈마법력 소멸〉은 누군가가 주문을 외쳤을 때 그 주문을 대상으로 외치는 인터럽트 주문이다. 주문을 외치는 비용은 원하는 색의 원하는 수의 마나이다. 〈마법력 소멸〉의 대상이 된 주문을 외친 사람은, 주문 본래의 비용에 추가로 X점의 마나를 여유분으로 지불해야 된다. 이것을 지불하지 못한 경우 그 주문은 없어진다. 비록 완전히 지불하지 못한 경우에도 마나를 꺼내는 대지는 전부 탭되어, 마나를 지불하는 만큼 지불해야 된다.

이것을 이용하면 〈심독액〉이 있는 대지를 억지로 탭할 수 있고 잘 하면 상대방이 건 주문도 지울 수 있다. 피해를 입은 상태에서 적의 주문을 방해한다. 실로 강력한 조합이다.

〈마법력 소멸〉은 단독으로 사용해도 상당히 강력한 주문이다. 예를들어 대지가 6장 밖에 없는데 5마나를 필요로 하는 주문을 상대가 외치면, 바로 〈마법력 소멸〉을 사용하면 된다. 그러면 불과 3마나만 사용해서 상대방이 발동한 뛰어난 주문을 지움과 동시에, 상대방의 남은 대지를 탭해서 다음 상대방의 언탭·단계까지 상대방의 반격을 완전하게 막을 수 있다.

여기에 소개한 것 이외에도 카드의 콤비네이션 기술은 많이 있다.

예를들어 상대방의 강력한(생명점이 높아 좀처럼 안죽는다) 생물에게 〈생명의 끈〉(청 부여마법(생물)이 붙여진 생물이 무덤에 놓여진 경우, 생물의 생명점와 같은 피해를 조종자에게 준다)을 더한다. 그리고 〈테러〉를 걸면 무서운 생물을 매장함과 동시에, 적 본체에도 큰 피해를 줄 수 있다.

〈맹독〉(초록 마법부여:생물, 저지했거나 저지당한 생물을 전투 종료시에 파괴한다)을 〈악착스러운 해골〉(흑 생물, 로 재생)에 붙여 놓는다. 〈악착스러운 해골〉이 공격하면 저지한 생물은 〈맹독〉의 효과에 따라 파괴되며, 생명점이 1밖에 없는 해골도 치명상을 입을 것이다. 하지만 해골은 재생할 수 있으므로 결과적으로 저지한 생물만 무덤으로 보내진다.

또한, 〈악착스런 해골〉이 아니라도 생물에게 〈재생〉(초록 마법부여:생물로 목표 생물을 재생시킨다)을 붙여서 억지로 재생 생물로 만드는 것도 좋을 것이다.

이렇게 카드의 연결기술을 생각하는 것은 '매직'의 최대 즐거움이라고 할 수 있다. 여러분도 자신만의 연결기술에 도전해 보기 바란다.





Magic Quiz

지난호 매직 퀴즈에 많은 엽서를 보내 주신 챔프 독자 여러분께 감사드립니다. 지난호 문제가 조금 어려웠던 것 같아서 이번호에는 조금 더 난이도를 낮추고 앞으로도 쉬운 문제 위주로 출제하도록 하겠습니다.

1) 매직 더 개더링이라는 트레이딩 카드 게임을 처음 개발해 낸 사람의 이름은?
① 리처드 레드포드
② 리처드 가필드
③ 리처드 존슨
④ 리처드 개더링

2) 매직 더 개더링의 카드 스타터 덱 1통 안에는 몇장의 카드가 들어있을까요?
① 40장 ② 50장 ③ 60장 ④ 70장

3) 매직에 등장하는 판타스틱한 가공의 세계의 이름은?
① 도미니카 ② 판타지 월드
③ 도미니아 ④ 마나

4) 매직 플레이 도중 자주 하게되는 '탭'이란 카드를 어떻게 한다는 것일까?
① 카드를 뒤집어 놓는다
② 카드 위에 다른 카드를 겹쳐 놓는다
③ 카드를 움직이지 위에 돌을 놓는다
④ 카드를 옆으로 눕힌다

5) 매직에서 플레이어의 부하로서 적에게 공격을 하거나 방어를 할 때 부르는 행위를 무엇이라고 할까?
① 소환 ② 인스탄트
③ 소서리 ④ 인터럽트

보내실 곳
우140-133
서울시 용산구 청파3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
매직퀴즈 담당자 앞

지난호 당첨자 발표
지난호 정답 : 1)③ 2)② 3) ② 4) ④ 5) 돌발 화재(FLASH FIRE)

5

● 이상 10명의 당첨자에게는 환타지 미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.
서울 지역은 신분증을 지참해서 직접 찾아오시고 지방은 우송해 드립니다.

〈알림〉
게임챔프의 매직 코너에서는 다음호부터 매직 아트 갤러리라는 코너를 신설합니다. 형식은 챔프 아트 갤러리와 같습니다. 자신이 좋아하는 매직 일러스트들의 작품을 그려도 되고, 자신만의 독특한 작품을 그려 보내주셔도 좋습니다.

● 가장 잘 그려보내 주신 3명을 추첨해 환타지 미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱을 1개씩을 선물로 드립니다.

보내실 곳
우 140-133
서울시 용산구 청파 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
매직 아트 갤러리 담당자 앞

매직 용어 해설

이미 매직을 배운 지 오래된 매직 플레이어조차 정확한 개념부족으로 대전시에 논란이 되고 있는 용어들에 대한 정리이다. 가장 확실하고 빠른 시간에 룰을 익힐려면 전국에 있는 매직토너먼트 센타에서 자주 열리고 있는 토너먼트에 참가하여 고수들과 실력을 겨루어 보는 것이 효과적이다.

여기에 나와 있는 것들은 일반적인 정의이다. 특별한 경우 카드나 룰에 따라 예외적인 사항이 적용되기도 한다. <가나다 순>



결투 : 매직 더 개더링의 완전한 게임 한 판.

공격 : 당신의 턴 동안 한번, 당신은 당신의 생물 중 일부, 전부, 혹은 0마리의 생물을 가지고 상대방에게 공격을 들어갈 수 있다. 허수 공격을 참조.

공격력 : 생물이 전투에서 입힐 수 있는 피해의 양. 방어력의 반대 개념.

공격측 생물 : 공격자로 선언된 생물을 가리킨다. 생물은 메인 단계의 공격 부분 단계 때에만 공격측 생물이 된다. 저지측 생물의 반대 개념.

광란 : 이 능력을 가진 생물은 전투시 자신을 방어하는 생물이 늘어날 때마다 거대해 진다.

국지 부여 마법 : 다른 지속물 위에만 사용할 수 있으며 일반적으로 그 지속물에만 효과를 미치는 부여 마법. 전역 부여 마법의 반대 개념.

기본 대지 : 마나를 생산하는 능력을 가진 지속물. 평원, 섬, 늪, 산, 숲의 다섯 종류가 있다. 특수 대지의 반대 개념.

능력 : 많은 지속물들은 순간 효과라 간주하여 인스턴트처럼 사용하는 능력을 가지고 있다. 지속 효과, 연합, 선제 공격, 비행, 대지 잠입, 수호, 광란, 재생, 돌진 등을 참조.

다색 : 두 색 이상의 마나와 연관되어 있다는 의미. 발동 비용에 두 색 이상의 마나를 가지는 카드를 다색이라 하며, 각각의 색의 특성을 모두 가지는 것으로 간주한다.

단계 : 한 턴을 구분 짓는 6개의 부분. 언탭, 업킵, 드로우, 메인, 디스카드, 클린업을 참조.

단계 비용 : 지속물에 부과되는 비용으로써 특정한 단계 안에 지불해야 한다. 지속물의 능력을 사용하고 싶다면 먼저 단계 비용을 지불해야 한다.

단계 효과 : 특정한 단계 동안에만 단 한번 사용할 수 있는 능력. 단계 효과는 인스턴트처럼 사용한다.

대지 : 일반적으로 마나 생산 능력을 가진 무색의 지속물. 기본 대지, 특수 대지를 참조.

대지 서식 : 몇 개의 능력(섬 서식, 산 서식 등)의 총칭. 이 능력을 가진 생물은 만일 방어측 플레이어가 상응하는 대지를 조종하고 있지 않으면 공격자로 선언할 수 없다. 이에 더하여, 이 능력을 가진 생물은 만일 그 조종자가 상응하는 대지를 조종하고 있지 않으면 매장되어 버린다.

대지 잠입 : 몇 개의 능력(섬 잠입, 산 잠입 등)의 총칭. 이 능력을 가진 생물은 만일 방어측 플레이어가 상응하는 대지를 하나라도 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.

돌진 : 만일 이 능력이 있는 생물이 전투에서 자신을 저지한 생물에게 그 생물이 죽고도 남을 만큼의 피해를 입혔을 경우, 그 남은 피해는 방어측 플레이어가 입게 된다.

디스카드(버리기) : (1) 당신의 손에 있는 카드를 당신의 무덤 맨 위에 올려놓는 행위. (2) 턴의 단계 중 하나. 이 턴의 끝에 손에 든 카드가 8장 이상이면 7장이 되도록 줄여야 한다.

드로우(뽑기) : (2) 서고 맨 위에 있는 카드를 손으로 가져오는 행위. (2) 턴의 단계 중 하나. 카드를 뽑는다.

마나 : 주문을 발동시키기 위한 에너지. 마나는 일반적으로 대지에서 생산된다.

마나 심볼 : 매직에서의 각 색에 해당하는 심볼. (W) (white), (U) (blue), (B) (black), (R) (red), (G) (green)이 있다. 일반 마나를 참조.

마나의 원천 : 일반적으로는 마나를 생산해 내는 대지들이 가지는 능력을 말한다. 또한 마나를 생산해 내는 주문이나 능력도 마나의 원천으로 간주한다. 마나의 원천으로부터 마나를 뽑아내는 것은 인터럽트가 불가능하다.

마나 폭주 : 각 단계의 끝이나 전투의 시작, 혹은 끝에 플레이어의 마나 풀에 남아 있던 마나는 사라지며, 그 플레이어는 없어진 마나의 수만큼의 피해를 입는다.

마나 풀 : 당신이 마나의 원천으로부터 뽑아 낸 마나는 당신의 마나 풀로 간다. 당신은 이 풀에 있는 마나를 사용하여 주문이나 능력을 사용하게 된다.

마법 물체 : 지속물의 일종. 마법 물체는 일반적으로 무색이다.

마법 생물 : 마법 물체이자 생물로 간주되는 지속물. 마법 생물은 마법 물체에 적용되는 주문과 생물에 적용되는 주문에 모두 적용된다.

글상자 : 카드에서 그 카드의 룰과 정취 묘사 문구가 담겨 있는 상자.

매장 : 지속물을 그 소유자의 무덤에 넣는 것. 어떠한 방법으로도 막을 수 없다. 파괴를 참조.

메인 단계 : 턴의 주된 단계의 하나. 당신의 메인 단계에서 당신은 대지를 하나 내려놓을 수 있고, 어떤 종류의 주문이나 능력도 사용할 수 있으며, 당신의 생물 중 일부, 혹은 전부를 사용하여 공격을 한번 할 수 있다.

목표 : 주문이나 능력을 어떤 특정한 상대에게 겨냥하는 것.

무덤 : 당신이 버린 카드 무더기. 서고를 참조.

무색 : 다섯 색 중 아무것에도 연관되지 않는 것. 대지와 마법 물체는 일반적으로 무색이다.

무승부 : 두 플레이어 다 게임에서 이기지 못하는 경우.

무효화 : 인터럽트를 사용하여 주문이 발동되는 것을 막는 행위

발동 : 주문을 사용하기 위해, 그의 비용을 지불하고 모든 필요한 결정을 행하는 것. 성공적 발동을 참조.

발동 비용 : 주문을 사용하기 위해 필요한 마나의 양과 종류. 모든 주문은 카드 우측 상단에 발동 비용이 씌어져 있다.

방어력 : 한 턴에 생물을 파괴하기 위해 필요한 피해의 양. 공격력의 반대 개념.

보호 : 생물이 어떤 특성 (대부분 색)을 가진 주문, 능력, 지속물에 대해 거의 영향을 받지 않도록 만들어 주는 능력.

부여 마법 : 게임에 영향을 주는 지속물. 전역 부여 마법과 국지 부여 마법을 참조.

비용 : 주문이나 효과를 사용하기 위해 지불해야 하는 자원. 활성화 비용, 발동 비용, 단계 비용을 참조.

비행 : 이 능력이 있는 생물은 이 능력

이 있는 생물로 저지할 수 없다.

색 : 매직에는 백색, 청색, 흑색, 적색, 그리고 녹색의 다섯가지 색이 있다. 카드의 배경 색이 그의 색을 나타낸다. 무색, 다색을 참조.

생명점 합계 : 당신의 "점수"에 해당한다. 당신은 20점의 생명점을 가지고 게임을 시작한다. 만일 당신이 각 단계의 끝이나 전투의 시작, 혹은 끝에 생명점이 0점 이하라면, 당신은 게임에서 지게 된다.

생물 : 당신이 상대방을 공격할 때 쓰는 군대. 생물 카드는 우측 하단에 공격력과 방어력이 씌어져 있으므로 쉽게 구별할 수 있다. 벽을 참조.

서고 : 당신이 카드를 뽑아 오는 카드 무더기. 무덤을 참조.

성공적으로 발동됨 : 사용되고 무효화되지 않았다는 뜻. 발동을 참조.

소유자 : 그 카드를 가지고 게임을 시작한 플레이어를 말한다. 조종자를 참조하시오.

소환 주문 : 당신편의 생물을 불러내는 주문. 당신의 턴 내에 전투 중이 아닌 경우에만 사용할 수 있다.

소환 후유증 : 만일 당신이 어떤 생물을 당신의 이번 턴 처음부터 조종하고 있지 않았다면 그 생물은 탭을 해야 쓸 수 있는 능력 (공격을 포함)을 사용할 수 없는데, 이를 소환 후유증이라 한다. 소환 후유증은 마법 생물을 비롯한 모든 생물에게 적용된다.

선제 공격 : 생물이 전투로 인한 피해를 일반적인 피해 입히기 과정 이전에 입힐 수 있도록 해 주는 능력.

소서리 : 당신의 턴 내에 전투 중이 아닌 경우에만 사용할 수 있는 주문. 소서리가 효과를 발휘한 후에는 그 소유자의 무덤으로 가게 된다.

손 : 당신이 들고 있는 카드들.

순간 효과 : 인스턴트, 인터럽트, 마나의 원천 주문들, 그리고 이들중 하나처럼 사용하는 능력들의 총칭. 당신은 순간 효과를 어느 플레이어의 턴이든 대부분의 단계에서 사용할 수 있다.

실패 : 어떠한 효과가, 그 효과가 해결되는 시점에서 그 목표가 없어지거나 룰에 어긋나게 되었기 때문에 아무 영향도 주지 못하는 현상.

언탭 : (1) 카드를 다시 똑바로 돌려 다시 사용할 수 있도록 만드는 것. (2) 턴의 첫 번째 단계. 당신의 언탭 단계 동안 당신의 모든 지속물은 언탭된다. 탭의 반대 개념

언탭 비용 : 업킵 단계 동안, 혹은 업킵의 끝에 어느 특정 지속물을 언탭시키기 위해 필요한 비용.

업킵 : 턴의 단계 중 하나. 매 턴마다 특정한 능력을 적용하는 지속물들은 업킵 단계 동안에 이를 해결한다.

연쇄군 : 주문이나 지속물의 능력, 혹은 이 둘 모두로 구성된 효과의 연속. 효과의 연쇄군은 마지막에 들어간 것이 먼저 나오는 방식으로 해결된다.

연합 : 당신의 생물들이 한데 뭉쳐 공격할 수 있게 해주는 능력. 이 능력은 전투에 의한 피해의 분배를 당신이 결정하도록 해 주는 효과도 있다.

영역 : 당신의 지속물이 놓여 있는 지역.

원천 : 무언가 - 일반적으로 피해, 효과 혹은 마나 풀 - 의 기원이 되는 것.

유발 효과 : 어떠한 조건이 충족된 순간에 단 한번 사용할 수 있는 능력.

인스턴트 : 효과를 발휘하고 나서는 소유자의 무덤으로 들어가는 순간 효과.

인터럽트 : 발동된 다른 주문이나 효과를 무효화하거나 성질을 바꿀 수 있는 순간 효과. 인터럽트 주문도 효과를 발휘하고 나서는 소유자의 무덤으로 들어가게 된다.

일반 마나 : 일반 마나((1)와 같은)는 어떠한 색의 마나나 무색 마나로도 지불될 수 있다.

재생 : 생물이 파괴되거나 치명적 피해를 입더라 하더라도 재생 능력에 의해 게임에 남아 있을 수 있다. 생물을 재생시키면 탭된다.

저지 : 당신의 생물의 일부, 전부 혹은 0마리의 생물을 가지고 공격측 생물을 '방해하는' 것. 만일 공격측 생물이 저지되면 공격측 생물은 방어측 플레이어 대신 그를 저지한 저지자 에게 피해를 주게 된다. 공격의 반대 개념.

저지되지 않은 생물 : 저지자 선언 후에 저지되지 않은 공격측 생물.

저지측 생물 : 공격측 생물을 저지하는 생물. 생물은 메인 단계의 공격 부분 단계 때에만 저지측 생물이 된다. 공격측 생물의 반대 개념.

저지하도록 지정 : 각 공격측 생물에 대해 저지자를 선언하는 것

전역 부여 마법 : 특정한 지속물 위에 사용하지 않고 당신의 영역에 놓는 부여 마법. 국지 부여 마법의 반대 개념.

전투 : 메인 단계의 한 부분으로써 공격과 방어가 선언되면 시작된다.

전투 피해 : 공격이나 저지로 인해 생물이 입히는 피해. 직접 피해의 반대 개념.

조종자 : 어떤 카드를 현재 소유하고 있는 플레이어를 가리킴. 일반적으로 (항상 그렇지는 않지만) 그 카드의 소유자이다.

주문 : 게임에서 사용되는 대지가 아닌 다른 모든 카드를 말함.

중립 상태 : 두 플레이어가 모두 효과의 연쇄군을 시작할 수 있는 기회를 가질 때.

지속물 : 마법 물체, 생물, 부여 마법, 그리고 대지를 말한다. 일단 사용되면, 무언가가 그것을 제외하기 전까지 계속 게임 내에 존재하게 된다.

지속 효과 : 지속물이 게임에 들어오자 마자 효과를 발휘하며 그 지속물이 게임에서 나갈 때까지 지속되는 지속물의 능력들의 총칭.

치명적 피해 : 한 턴 안에 생물에게 누적된 피해가 그의 방어력 이상이 되면, 그 생물은 치명적 피해를 입은 것이 되어 파괴된다.

카드 종류 : 카드의 카테고리를 나타내는 표식. 카드 종류는 카드 그림 바로 밑에 인쇄되어 있다.

카운터 : 지속물의 장기적 변화를 나타내거나 '쓸 것을 대신해 주는' 역할을 하는 표식. 토큰의 반대 개념

클린업 : 턴의 마지막 단계

탭 : 카드를 옆으로 90도 돌리는 것. 탭된 카드는 "이미 사용했음"을 나타내어 다시 언탭되기 전까지는 일반적으로 아무데도 사용이 불가능하다. 탭의 심볼은 (T)이다. 언탭의 반대 개념.

토큰 : 생물이나 마법 물체, 혹은 그 외의 것들을 나타내기 위한 표식. 토큰이 가지는 특성은 그것을 만들어 낸 효과에 의해 결정된다. 카운터의 반대 개념.

특수 대지 : 평원, 섬, 늪, 산, 그리고 숲이 아닌 다른 모든 대지를 말함. 특수 대지는 그 카드의 글상자에 써 있는 대로의 기능을 가진다.

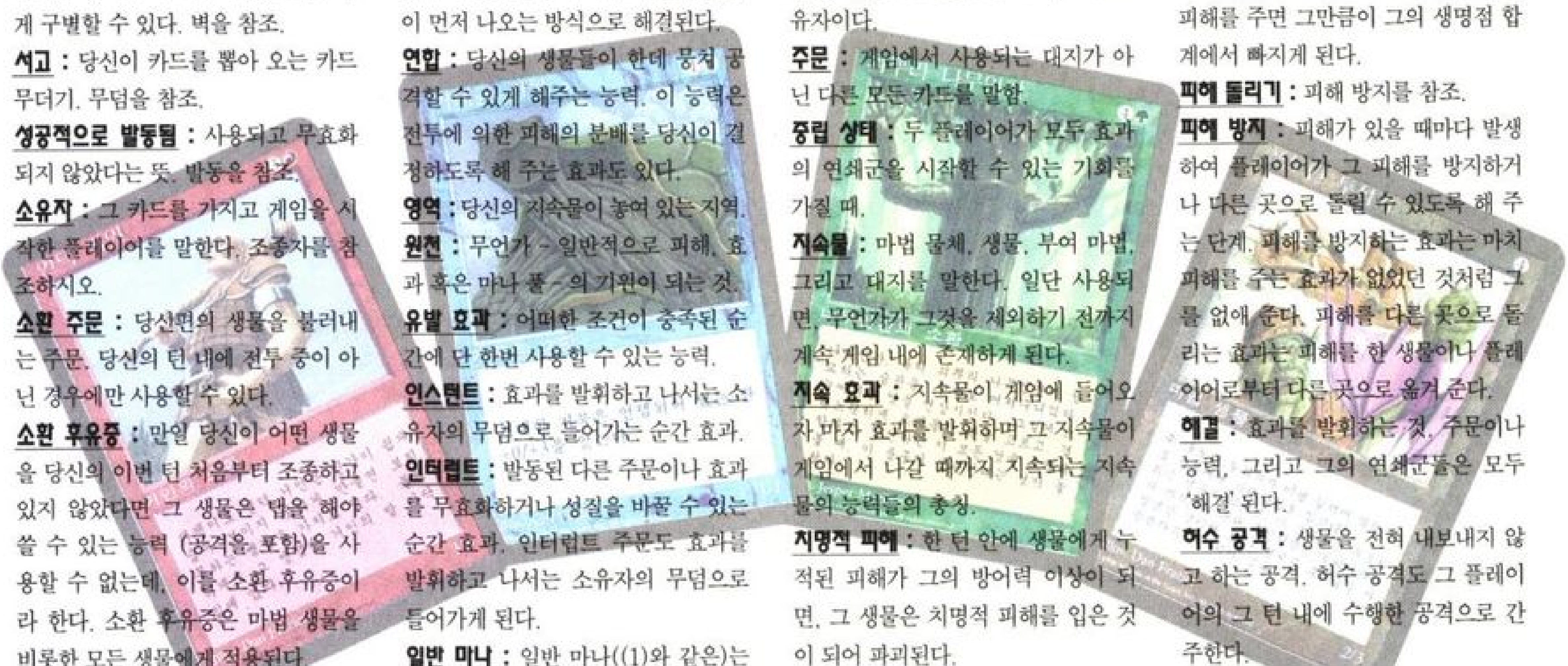
특화 효과 : 타이밍 보조 단계 동안에 주문이나 능력이 통상적인 방법으로는 룰에 맞지 않을 때 사용하는 주문이나 능력. 일반적으로 대상 주문이나 능력이 효과를 발휘하기 전에 그 효과의 결과를 수정하는 역할을 한다.

파괴 : 지속물을 그 소유자의 무덤에 넣는 것. 재생을 비롯한 몇 가지 기능으로 이를 막을 수 있다. 매장을 참조.

피해 : 어떤 생물에게 그의 방어력을 넘는 피해를 성공적으로 주면 그 생물은 죽는다. 플레이어에게 성공적으로 피해를 주면 그만큼이 그의 생명점 합계에서 빠지게 된다.

피해 돌리기 : 피해 방지를 참조.

피해 방지 : 피해가 있을 때마다 발생하여 플레이어가 그 피해를 방지하거나 다른 곳으로 돌릴 수 있도록 해 주는 단계. 피해를 방지하는 효과는 마치 피해를 주는 효과가 없었던 것처럼 그를 없애 준다. 피해를 다른 곳으로 돌리는 효과는 피해를 한 생물이나 플레이어로부터 다른 곳으로 옮겨 준다.



해결 : 효과를 발휘하는 것. 주문이나 능력, 그리고 그의 연쇄군들은 모두 '해결' 된다.

허수 공격 : 생물을 전혀 내보내지 않고 하는 공격. 허수 공격도 그 플레이어의 그 턴 내에 수행한 공격으로 간주한다.

활동 중인 플레이어 : 지금이 자신의 턴인 플레이어를 말한다. 어떠한 효과가 두 플레이어가 모두 무엇인가를 하도록 한다면, 활동 중인 플레이어가 먼저 하는 기회를 갖는다.

활성화 비용 : 능력을 사용하기 위한 비용이다. 활성화 비용이 있는 능력들은 "활성화 비용: 능력"의 형태로 씌어져 있다. 발동 비용을 참조.

효과 : 주문이나 능력을 사용함으로써 일어나는 영향.

회피 능력 : 일부, 혹은 모든 생물이 공격시 저지되는 것을 막아 주는 능력. 비행, 대지 잠입을 참조.

회생 : 지속물을 그 소유자의 무덤으로 보내는 것. 일반적으로 회생은 주문이나 효과의 비용의 일부인 경우가 많다.

한글판 매직의 진정한 승부 보여줬던
제 2회 챔프 배 매직 토너먼트

지난 4월 27일 오후 1시부터 7시까지 신촌의 매직 토너먼트 센터(구 매직클럽 신촌점)에서는 제 2회 게임챔프 배 매직 더 개더링 토너먼트 대회가 열렸다.

이날 열린 제 2회 대회는 연령별로 치뤄졌던 1회 대회와는 달리 국내 상위 랭커들끼리 맞붙는 '매직왕 선발전'과 매직을 처음 접하는 초보자들이 대전하는 '공개 토너먼트'로 나누어 최고의 마법사를 뽑는 자리였다. 대부분의 참가자들이 게임챔프 본지에 수록된 참가권을 소지했으나 일부 참가자들은 참가권을 준비하지 못해 참가비 5,000원을 내고 매직에 임하기도 했다.

이날 대회는 지난 1회 대회에 비해서는 참가 인원이 적은 편이었는데 그 이유를 환타지 미디어의 권순영 대리는 "이번 대회는 한글판 매직 카드만을 사용하도록 제한했기 때문에 영문판 카드를 가진 경력자들이 대거 불참했습니다. 저희는 앞으로도 한글판 매직 카드의 원활한 보급을 위해서 토너먼트의 사용 카드를 한글판으로 제한할 것입니다"라고 말한다.

고수들의 대결인 매직왕 선발전에서는 홍콩 토너먼트에 한국 대표로 참가해 8강전까지 진출한 김주년 군이 예상대로 1위를 차지해 한글판 비전 1D/P과 게임챔프 정기 구독권, 기념 모자를 받았으며 공개 토너먼트에서는 대회장에 늦게 도착해 매직왕 선발전 대신 일반 토너먼트에 참가한 세계 랭킹 1,102위의 서동진 군이 1위를 차지했다. 그러나 일반 유저 토너먼트에 서군과 같은 고수가 참가해 일부 참가자들은 불만을 토로하기도 했다.

그러나 이번 2회 대회는 한글판 매직을 새로 시작하는 초보자들의 참가가 눈에 띄게 많아졌으며 10개월 이상 연재된 게임챔프의 매직 코너만으로 실력을 키워 참가한 유저들도 많았다. 이번 대회를 계기로 게임챔프는 지속적으로 초보자들을 위한 토너먼트를 개최하기로 참가자들과 약속했다.

챔프 배 매직왕 순위		공개 토너먼트 순위	
1위	김주년	1위	서동진
2위	김승범	2위	김기연
3위	정종연	3위	한지훈
4위	전철홍	4위	주진호
5위	정현우	5위	조서현
6위	구신서	6위	박진서
7위	엄경호	7위	박성만
8위	임주한	8위	김재훈



챔프 배 매직왕 1위

●김주년(청운중 3학년)



현재 매직 경력 1년째에 접어들고 있는 김군은 최근 열린 토너먼트를 휩쓸고 있는 매직계에 떠오르는 다크호스. 하루 2시간씩 동생과 맹연습 중인 김 군은 요즘 PS용 FF7에 심취해 있다고 한다. 그러나 매직보다는 재미가 없다고. 레드카드로 스피디하게 게임을 진행시킬 수 있는 '쇠발톱 오크'를 가장 좋아한다고. 아래 표는 김주년 군이 이번 대회 때 사용한 덱 리스트이다.

덱		대지		사이드 보드	
네비니랄의 원반	× 4	산	× 21	평원	× 3
불덩어리	× 3	미쉬라의 공장	× 4	보호진 청색	× 2
불의 형제	× 4			마법력 소거	× 4
벼락	× 4			돌발 화재	× 3
원자 분해	× 3			적색 원소 폭발	× 3
화염의 자매	× 2				
새끼 드래곤	× 2				
우던트롤	× 2				
균열	× 2				
재물	× 2				
쇠발톱 오크	× 3				
시바의 드래곤	× 1				
대지의 정령	× 1				
혈거민	× 1				
물거인	× 1				



공개 토너먼트 1위

●서동진(배재대 2학년)



국내 매직 랭킹 1위이며 세계 1,102위인 한국 매직계의 최강자. 이번 대회 때는 대전에서 오느라고 지각을 해서 어쩔 수 없이 공개 토너먼트에 참가해서 다른 참가자들에게 미안하다고. 어떤 덱에도 잘 어울리고 파괴력이 강한 '네비니랄의 원반'을 가장 좋아하는 카드라고 소개하는 서 군의 장래 희망은 교수란다



○챔프 배 매직왕 입상자들. 좌로부터 2위 김승범 군, 3위 정종연 군, 1위 김주년 군



○1회 대회에 이어 2회 대회에도 최연소 참가자로 기록된 김경년 군(상원초등학교 5학년)



○공개 토너먼트 입상자들. 좌로부터 3위 한지훈 군, 2위 김기연 군, 1위 서동진 군

제 2회 챔프 배 토너먼트 후기

지난 1회 대회 때 화이트와 블랙 덱이 주류를 이룬 반면 이번 2회 대회 때는 적색 덱이 두각을 나타낸 대회였습니다. 우승을 차지한 김주년 군과 서동진 군도 모두 적색 덱을 사용했습니다.

그러나 이들 경력자들과 초보자들 사이에 실력의 격차가 너무 커 초보자들의 매직에 대한 관심을 반감시켰던 것 같습니다. 이번 게임챔프 배 매직 토너먼트를 계기로 초보자들을 위한 토너먼트가 더욱 활성화되어야 할 것입니다.



●글 : 유정 (매직 더 개더링 전문가)

애니비전

명작스테이션

뱀파이어 헌터



어둠이 짙게 깔린 한밤의 어느 고성. 여러명의 사람들이 다급한 발소리와 함께 관을 향해 뛰고 있었다.

초조해 보이는 사람들은 관 위로 커다란 십자가를 치켜 세우고 그것을 커다란 망치로 내려치려 했다. 십자가가 관 위로 꽂히려는 순간 관 뚜껑은 어떤 힘에 의해 부풀어 올랐고 힘에 못이겨 관은 밝은 빛과 함께 폭발하였다. 그와 동시에 인간의 모습을 한 뭔가가 튀쳐나오며 빛의 소용돌이를 그렸다.

그 안에서 거대한 폭발을 일으키며 거만하게 팔짱을 끼고 나타난 것은 최고의 악이라고 일컬어지는 다크스토커 『데미트리』였다.

어둠은 영원히 사라지지 않는다. 밤하늘에 걸려있는 달의 빛일지라도 난 그것을 산산조각내어버릴 것이다!!

그것이 400년 동안의 긴 잠에서 부활한 다크스토커 데미트리의 첫번째 말이었다.

인간계의 밤이라고 일컬어지는 시간…. 그 시간에 인간이 두려워하는 존재-다크스토커들의 사투가 벌어지는 시간이었다. 런던의 한 시내에서는 워울프와 인간의 정기를 흡수하는 사큐버스와의 대결이 이집트의 미이라와 좀비, 수중인간과 영혼의 사무라이, 분노의 감정만을 지닌 소녀와 어둠의 인간들을 사냥하는 뱀파이어 헌터와의 만남이 이루어지고 있었다.

그리고 한쪽에서는 이들을 바라보는 데미트리의 시선이 있었다.

오호, 너희들도 싸우고 있는가? 무엇을 위해 싸우는 거지? 이 세상에서 최고가 누구인지를 알기 위해? 목숨을 걸고 싸운다면 상대해 주는 것도 좋지만 그러한 호기심이 너희들의 최대 실수가 될 것이야…

반대편에서는 인간과 마계의 피를 이어받은 자-다크 헌터가 데미트리의 말과 반목적인 독백을 내뱉는다.

훗, 확실히 목숨을 건 게임처럼 멋진 것은 없다만…. 나는 뱀파이어 헌터. 반드시 이 세상의 모든 어둠을 없애고야 말리라!



빛을 발하며 파괴된 관 속에서 나타난 것은 사상 최고의 다크스토커(어둠의 주민) 데미트리였다.

데미트리의 성

짙게 어둠이 깔린 밤하늘에 몇마리의 박쥐가 데미트리의 성을 향해 날아오고 있었다. 박쥐들은 데미트리가의 집사 위를 향해 날다가 이내 문서로 변해 집사의 손 안으로 들어갔다. 박쥐들의 첩보 활동을 들은 집사는 인간이란 생물의 어리석음에 대해 꾸짖으며 데미트리에게 보고조차 할 가치가 없는 내용뿐이라며 한숨을 내쉬었다. 부활한 데미트리는 인간은 영리한 생물이라고 생각하고 있었다. 그러나 데미트리가 마계와의 대전에서 패하면서 충전의 기간으로 인간계에 군림하게 되자 다크 스토커즈에게 절대적인 방해물인 태양을 100년동안 가리게 된다. 다크 스토커에게는 100년이라는 기간이 길지 않은 기간이나 수명기간이 다른 인간은 농작물이 시들고 급기야 인간다운 기본 생활을 누릴 수 없게 되자 데미트리에 대한 원망이 늘어나고 그것이 극에 달하자 데미트리를 없애려는 계획을 세워 실행에 옮긴 것이었다. 그러한 인간들을 데미트리는 사랑스러운 친구라고 말한다.

데미트리는 자신이 마계에게 복수할 때가 왔다면서 100년간 자신이







인간들의 목적은 어떤 관의 파괴였다





관 안에 십자가를 박어 넣으려는 순간, 관이 어떤 강력한 힘에 의해 부풀어 올라 빛을 발하며 파괴되었다



런던의 워 울프(늑대인간)과 싸우고 있었다





어둠속의 사투를 벌이고 있는 두사람의 다크 스토커

이집트의 미이라 다크 스토커와 록음악을 전공(?)하는 사이코 다크 스토커 자벨도 묘지에서 사투를 벌인다




OOO한편 경쟁에서는 어류인 오르버스와 영적인 존재인 사무라이도 서로의 기량을 다하여 사투를 벌이는 중이었다







OOO어둠과 인간이 공존하는 뱀파이어 헌터 도노번과 분노 외에는 감정을 드러내지 않는 소녀 아니타의 만남도 이루어지고 있었다



O반드시 이 세상의 모든 악을 없애고야 말리라!!



OO인간계에 보낸 박쥐의 보고서를 받고 면목이 없다는 집사의 말에 개의치 않는 데미트리





OO공포의 대상인 데미트리에게 이전의 일을 사죄하기 위해 각종선물을 가지고 모인 홀에 데미트리가 자신이 마계에서 피해 내려온 일에 대해 회상한다




OO데미트리를 환영하기 위한 자리는 순식간에 아수라장이 된다

맛보았던 패배의 맛을 마계에게 되돌려 주겠다는 결심을 집사에게 이야기하며 자신의 탄생을 위해 축하와 용서를 비는 인간들이 모여 있는 중앙홀로 발걸음을 옮긴다.

마계에서 패배해 인간계로 추방된 데미트리는 인간덕분에 마계 최고의 힘을 기를 수 있게 되었다며 인간들의 성원과 지지를 고맙게 받겠다고하나 행동은 그와 정반대로 자신의 힘을 인간들에게 사용한다. 홀은 순식간에 불바다가 되고 인간들의 비명과 어울려 금방 아수라장으로 변한다.

모두가 괴로워하며 울부짖는 모습이야말로 나에게 있어서 최고의 환영식이야… 우하하하. 악마와 같은 모습으로 변한 데미트리의 웃음소리는 밤하늘에 퍼진다.

마계의 왕녀 - 모리건-

마계에서는 마계의 왕녀 모리건 애슬릿의 신랑감을 찾기 위한 성대한 파티가 벌어지고 있었다. 파티장의 한편에서는 데미트리의 부활을 알게 된 마계의 원로원은 과거 자신들과 겨룬 적이 있는 최고의 강자가 부활했다는 것에 대해 대책안을 세우고 있었다. 그러나 과거 호각의 상대였던 그를 두려워할 수 밖에 없었다. 모처럼의 파티가 데미트리의 소식





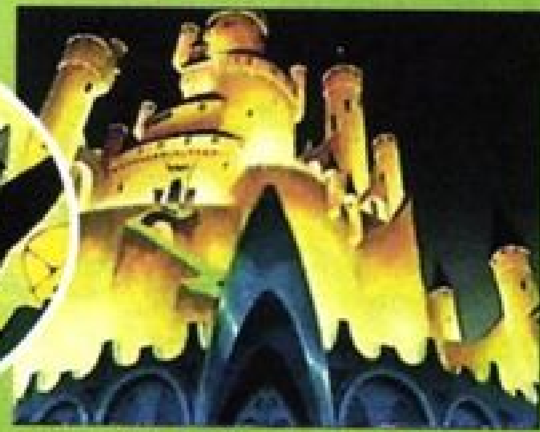
O인간들의 괴로움과 원망이 나에게 있어서 최고의 환영이지!



O두사람 앞에 나선 것은 마계의 후계자 모리건이었다



O마계의 중앙부에-침입자 발생



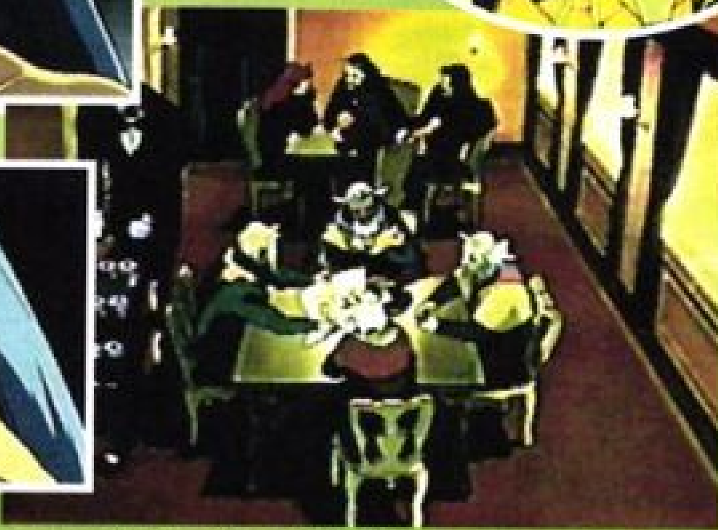
OO마계에서는 후계자인 모리건의 신랑을 찾는 파티가 벌어지고 있었다



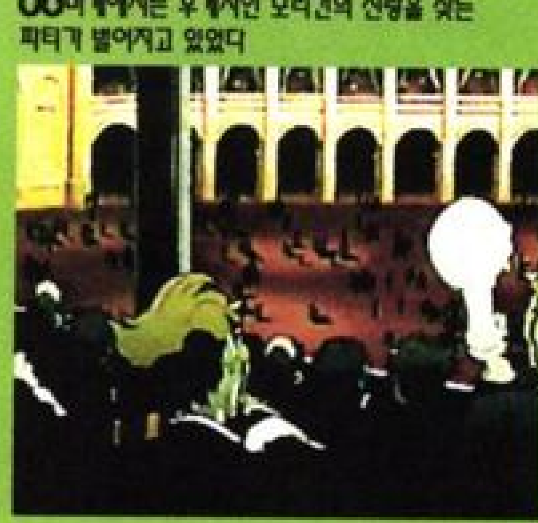

OO정체불명의 손이 2명의 침입자를 공격하고 공격에 의해 떨어진 상자에서 어떤 열쇠가 내동댕이 쳐진다



O두 침입자의 공격을 가볍게 피하고 비웃듯이 바라보는 모리건



O데미트리의 문제에 대해 상의하는 원로들





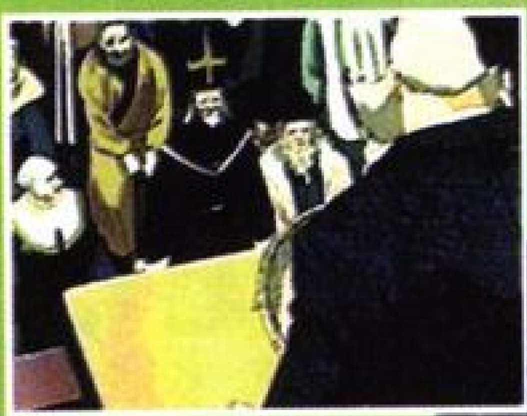
○아멍을 갖고 있지 않은 자는 살 가치가 없다면 두 침입자를 처리 한다



○다크 스토커의 허가증을 받은 펠리시아는 인간계의 허가증을 발급받는 곳에 대해 고양이 커플에게 물어본다







○○○다크스토커의 침입을 막기 위해 결계를 친 건물에서는 말라비틀어진 농작물을 놓고 각 영농자, 성직자 등이 모여 인간이 가장 필요로 하는 태양을 찾기 위해 다크 스토커와 싸울 것을 결의한다

으로 찬물을 끼얹게 된 원로들은 아가씨를 찾았으나 모리건은 이미 지루해진 파티를 피해 밖으로 나간지 오래였다.

한편, 마계의 중앙부로 두 명의 침입자가 발생한다. 두 명의 마족은 어떤 상자를 들고 지하 깊숙한 곳으로 침투한다. '이번에는 데미트리가 이긴다!!' 두명의 마족은 그렇게 이야기하며 땅속으로 향했다. 지하 깊숙한 곳에 다다른 두명에게 가벼운 공격이 가해진다. 공격은 두명이 들고 있던 상자를 강타하고 그 안에 담겨 있던 열쇠가 땅바닥에 내동댕이 쳐진다.

이 열쇠는 마계를 여는 마계문의 열쇠였다. 그리고 이들을 막는 것은 마계의 왕녀 모리건이었다. 사태의 다급함을 깨달은 두명은 모리건을 공격하나 모리건은 가볍게 피한다. 자신의 의지가 아니라 남의 복종에 의해 움직이는 자는 살아있을 가치가 없다고 말하는 모리건은 두명의 마족을 자신의 능력으로 해치운다.

데미트리 맥심… 멋진 남자의 향취가 느껴져… 열쇠를 손에 쥐고 웃음을 띤 모리건은 데미트리를 조망



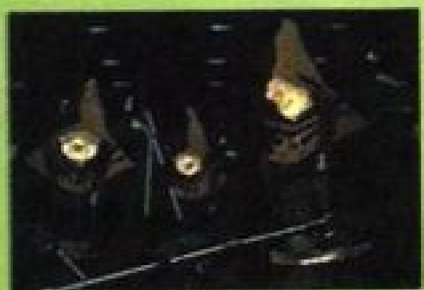
○○무대에서 정열적으로 연주하는 자벨. 그러나 대부분의 손님은 다크 스토커들을 처리하기 위해 나온 승려들이었다

간에 다시 만날·것이라 예상했다.

뮤지컬 스타와 스타의 만남

다리를 지나는 기차에서 여러장의 광고지가 나부끼고 있었다. 뮤지컬의 새로운 별 레이디 펠리시아의 새로운 뮤지컬에 대한 안내지를 펠리시아가 직접 뿌리는 중이었다. 어느 마을에 도착한 펠리시아는 공연을 위해 다크 스토커의 상륙허가증을 받은 뒤 인간계의 상륙허가증을 받기 위해 역 밖으로 나선다.

한편 마을의 한 건물에서는 다크 스토커의 침입을 경계하며 어떤 일을 진행하고 있었다. 이곳에 모인 자들은 성직자와 승려 등의 영력자들뿐이었다. 이들은 다크 스토커에 의해 자신들의 삶의 근원인 태양이 차단되자 모든 농작물과 음식은 말라 비틀어졌고 인간 조차 어두운



○승려들은 좀비의 약점을 노려 화염방사기 까지 동원



○○몸에서 분리된 혼을 펠리시아에게 권하는 자벨. 그러나 펠리시아는 힘겨운듯한 모습으로 웃으며 자벨의 제의를 거절한다



하늘 아래서 살게 되자 다크 스토커를 물리쳐야 된다고 주장하고 그에 대한 대항을 개시하기로 한다. 각종 무기를 모은 그들은 다크 스토커의 사냥에 나서기 시작한다.

록음악으로 최고의 인기를 얻고 있는 자벨은 환호하는 관객들 사이를 지나 자신의 음악실로 들어간다. 가는 도중 힘없이 비틀거리는 펠리시아가 자벨의 앞에 쓰러진다. 자벨은 자신에게 사인 받으러 온





○화염방사기 공격에 펠리시아가 잡히고 만다.







○○○승려들의 화염방사를 피하고 있는 자벨을 향해 또다른 승려들이 뒤에서 공격하려 했지만 펠리시아가 이들을 저지한다



○그러나 뛰어날아 승려들의 앞을 가로막은 자벨은 초필살 공격을 감행한다



○위기를 느낀 자벨은 기타를 쳐서 본래의 모습으로 변신한다



○유명한 록가수의 자벨



○왠지 이 마을이 수상하다고 경고를 주는 펠리시아에게 자벨은 익살스러운 행동을 보이며 무시한다

○악실에 가는 도중 앞에 펠리시아가 쓰러진다. 당신 어둠의 주민이지… 난 알어 냄새로… 이왕이면 멋지게 다크 스토커라고 불러주겠어?





○○힘없이 비틀거리는 펠리시아를 보고 걱정하던 자벨 위로 불길이 뒤덮는다

다크 스토커로 여겼으나 펠리시아는 자벨의 정체를 간파하고 이 마을에서 수상한 일이 벌어지고 있다고 경고한다. 음악실로 옮겨 온 자벨은 거울 속의 자신, 다크 스토커일 때의 참모습을 들여다 보면서 대수롭지 않게 여기고 무대로 나선다.

무대에서 연주중인 자벨은 관객을 유도하기 위해 소리치면서 앞을 쳐다봤다. 그러자 있어야할 관객은 없고 승려들만이 자신의 앞에 서있었다. 마늘, 은으로 만든 총탄만으로는 자벨의 상대가 될 수 없었으나 좀비의 약점이라고 할 수 있는 화염방사기까지 동원해 자벨을 처치하여 한다. 재빨리 본 모습으로 변신한 자벨은 재빠르게 승려들의 공격을 피하나 많은 수의 상대를 처리하기는 어려웠다. 무대에서 화염공격을 피하고 있는 자벨을 뒷무대에서 공격하려 했던 승려들을 발견하고 쓰러뜨린 펠리시아였으나 승려들이 펼친 결계와 마늘 등으로 금새 힘없이 비틀거린다.

비틀거리는 펠리시아에게 한눈판 자벨을 향해 승려들의 무자비한 화염이 덮쳐든다. 그리고 도망치는 펠리시아를 향해서도 화염공격이 쏟아졌다. 그러나 여자와 아이에게 공격을 가한 승려들에게 분노한 자벨은 화염을 없애고 자신의 오라를 들어낸다. 그러한 자벨의 모습에 공포를 느낀 승려들은 앞다투어 도망가려 한다. 그러나 승려들의 퇴로를 가로막은 자벨은 자신의 초필살 공격을 사용하여 승려들의 영혼을 빼내고 껍데기뿐인 육체를 차례차례로 처치해 나갔다.

격돌! 데미트리 VS 모리건

데미트리는 자신의 성에 준비해 놓은 비행정을 타고 마계로 향한다. 마계를 향해 성의 포로 공격하자마자 마계로 통하는 문이 열린다. 마계의 문이 열림과 동시에 마계의 궁과 전모가 들어나고 박쥐에서 인간의 모습으로 변한 모리건이 데미트리의 앞을 가로막는다.

비켜라, 마계의 안내역은 필요없다. 마왕 페리오가 있는 곳은 100년이 지났어도 있을 소냐!

지금까지 여러남자를 봐 왔지만 당신도 불 속으로 뛰어드는 머저리인가요?

그 말을 듣자마자 분노한 데미트리는 비행선문을 걷어차고 밖으로 나온다. 마계안에서 상대가 없어 따분했다던 모리건은 격투복으로 변신하고 데미트리와의 결투에 도전한다.

무대는 비행선 위로 옮겨지고 각각의 기술로 일합을 겨루는 도중 바다속 밑의 괴물체는 두사람을 포착한다. 그리고 갑작스럽게 두사람의 말살 명령을 내리는데…

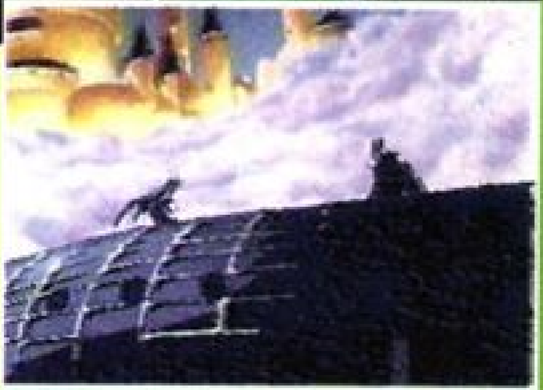

○마계로 향하는 비행선에 몸을 실은 데미트리

○데미트리의 성에서 발사한 포가 마계의 문에 닿는 것과 동시에 마계쪽에서 문이 열린다



○마계로 향하는 데미트리의 비행선 앞을 누군가가 가로 막는다


○데미트리를 우습게 여기는 말을 하며 결투를 신청한 모리건은 전투복으로 변신한다


○도전을 받아들인 데미트리, 그리고 무대는 비행선 위로 옮겨진다



○○어지러도 봐주지 않겠다는 데미트리의 자신감에 찬 모습과 가볍게 흘려버리는 여유에 찬 모리건




○○○각각의 필살기를 주고 받는 데미트리와 모리건

○2명이 결투하고 있는 순간, 바다 속에는 정체불명의 물체가…


○데미트리와 모리건을 포착한 괴물체는 2사람을 말살하기 위해 날아오른다



○○공격하다가 뒤로 빠지는 모리건이었으나 데미트리에게 팔을 잡혀 목덜미를 물려 흡혈당한다


○그러나 승자는 이미 정해져 있어. 그건 바로 나 데미트리다!


○○하지만 데미트리의 공격을 재빨리 뿌리친 모리건에게 데미트리가 재차 공격을 가했으나 모리건이 받아쳐 내려온다


○○격투 중에 정체불명의 물체가 다가오는 것을 느낀 데미트리와 모리건


○괴물체와 마주친 데미트리와 모리건, 과연 2명의 운명은…

애니비전

애니 동아리 탐방

애니동아리 탐방은 애니를 사랑하는 사람이 있는 곳이라면 어디든지 찾아갑니다. 동아리 소개를 원하는 단체가 있으면 게임챔프로 연락 주시기 바랍니다. 이번 달에는 애니메이션과 관련된 실제 업무에 종사하는 사람들이 후진양성을 위해 만든 '한겨레 문화센터' 내의 '애니메이션 제작학교'를 찾았습니다.

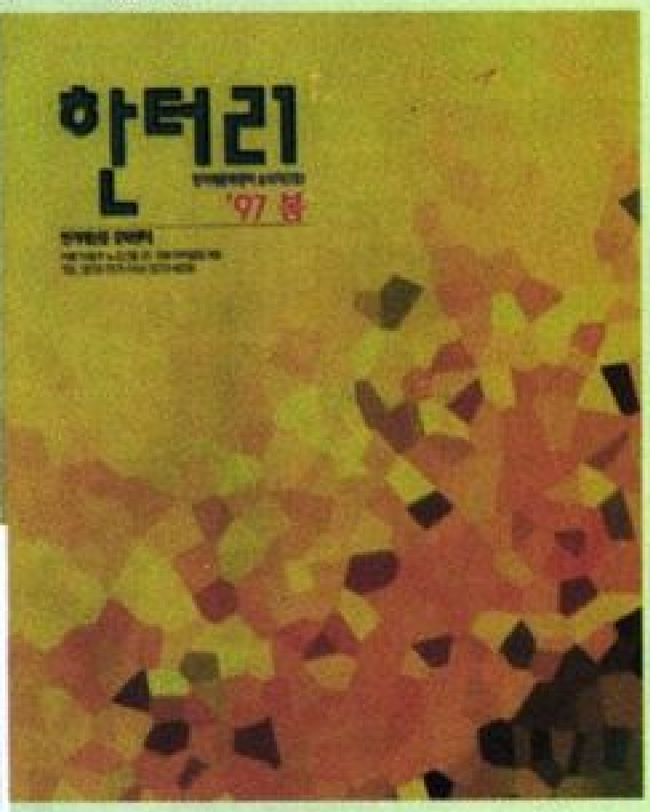
한겨레 애니메이션 제작 학교

실전「애니」작가를 만날 수 있는 곳

이곳에 오면 한겨레그림판의 주인공 박재동 선생님을 만날 수 있다. 또한「영혼기병 라젠카」를 만들고 있는 이성진 PD 아저씨도 만날 수 있다. 이렇게 쟁쟁한 애니메이션 계의 대부(?)들을 만날 수 있는 이 곳은 바로「한겨레 문화센터」. 한겨레 문화센터 내에서도 애니메이션과 관련된 곳은 크게「애니메이션 제작학교」와「출판만화 학교」가 있는데 우선「애니메이션 제작학교」를 찾았다. 이 학교는 애니메이션을 좋아하는 사람들이 모여 좀 더 전문적인 내용들을 배우고 그 과정 속에서 자신들의 꿈을 이루기 위해 노력하고 있는 곳이다. 처음 이 학교 회원을 모을 때는 현업에 종사하고 있는 사람들이 자신들의 후진을 양성한다는 취지로 시작했으나「문화센터」라는 이름 때문인지 취미로 회원이 되는 분들도 많다는 것이 이곳 담당자의 이야기다.

이곳의 강사로는 임경원(아기공룡 둘리의 얼음별 대모험 감독), 윤석진(색깔을 갖고 싶어요 감독), 이용배(애니메이션 감독), 오성윤(오돌또기 감독), 한창완(세종대 교수) 씨 등이 있는데 특히 애니메이션 작업을 위해 한겨레그림판을 떠난 박재동 선생님도 여기서 강의를 맡고 있다. 현재 제작중인 작품은「오돌또기」라는 애니메이션으로 제주도 4.3항쟁을 소재로 하였으며 아직 시나리오를 검토하고 있는 단계라고···.

「영혼기병 라젠카」의 프로듀서인 이성진 씨도 이곳 강사로 이 모임의 담임 선생님이다. 또한 독자들이 알만한 작가로는 출판만화 학교의 이두호, 김형배, 이희재, 오세영, 최호철, 조남준 등의 작가들이 있으며 이렇게 실력 있는 강사들이 이곳「한겨레」의 자랑이다.









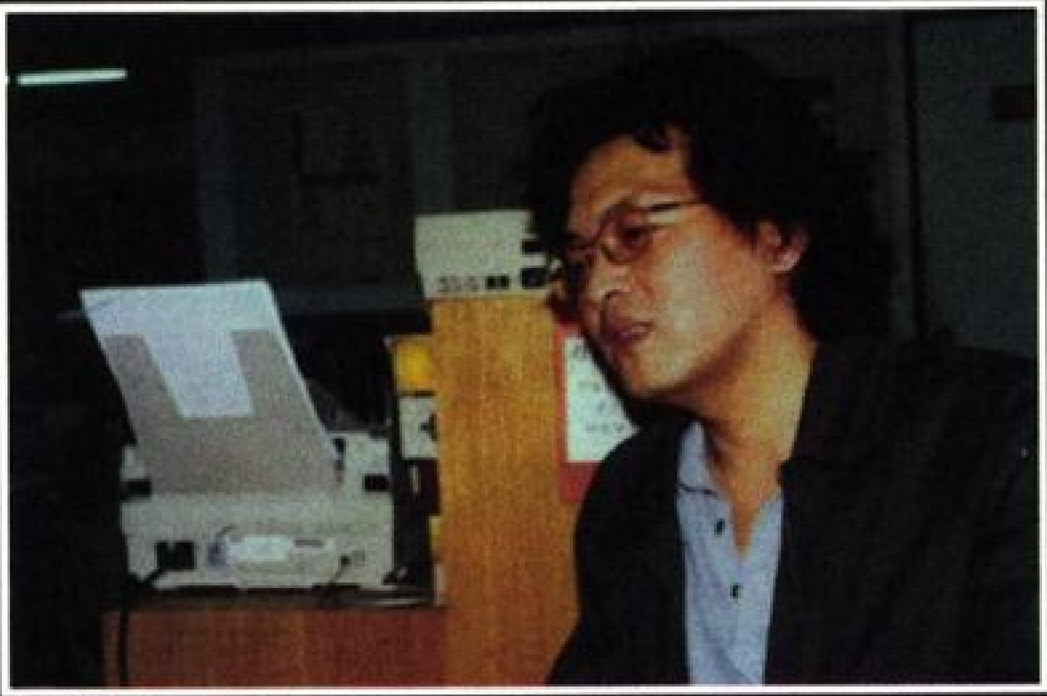
전문적인 애니 활동

물론 이곳이 학원적인 성격이 전혀 없는 것은 아니지만「만화」를 좋아하는 사람들의 모임임에는 틀림없다(이 글을 읽고 있는 애니 매니아 여러분도 좀더 커서 이러한「과정」을 거쳐야 할것이기 에「문화센터」의 활동을 보아 두는 것도 후에 도움이 될것이다). 혼자서 그림을 그리는 것보다 많은 사람들과 만나서 정보를 교환하면 작업이 쉬워지는 것은 자명한 사실. 그래서 이곳 회원들은 조를 나누어 최종적으로 6개월 동안 3분 정도의 35mm 애니메이션 필름을 제작하게 된다. 물론 대부분 대학생이나 직장인들로 구성되어 애니메이션에 대한 지식이 풍부한 것은 아니지만 모두 배우려는 의지가 강하다. 이 기간 동안 이들은 애니메이션에 대한 제작, 실무, 워크샵, 작품 발표회 등의 과정을 거쳐 새로운 애니메이터로 거듭나게 되는 것이다.

이곳을 졸업한 회원들의 활동도 눈에 띤다. 지난해 열린 SICAF(서울 국제 만화 페스티벌)에서는「그날 밤 생긴 일」이라는 작품이「애니메이션 대상(5분 미만)」을 차지했는가 하면「장미와 공주님」「변비」등의 작품도 각색 상과 시나리오 상을 차지했다고 한다. 또한 1기 졸업생들의 모임인 애니멀(Animal)에서 프랑스 애니 전시회인 앙시(Anncy)에 참가,「서커스」라는 작품으로 대상을 차지하는 전과를 올리기도···.

INTERVIEW

기자는 한 시간 여를 기다린 끝에 드디어 현 애니메이션 제작학교의 강사이며 TV만화영화 [멀크와 스웽크의 뮤직쇼]라는 프로그램을 맡고 있는 이지원 감독님을 만나 간단한 인터뷰를 가질 수 있었다. 감독다운(?) 외모를 가지고 17년 애니메이션 인생을 소탈하게 털어놓고 있는 이지원 감독님, 그의 이야기를 들어보자.



이지원 감독 (멀크와 스웽의 뮤직쇼 감독)

"같은 표현의 형태라고는 하지만 애니메이션은 만화영화와 질적으로 차이가 있습니다. 만화영화는 코믹성이 가미되는 측면이 많은 반면 애니메이션은 좀 더 인간적이고 살아 움직이는 생명력이 있지 않나 하는 것입니다."고 밝히는 이지원 감독님은 철저한 편견주의자다. 자신도 그 편견을 인정하면서도 강의 시간만은 그러한 모습을 보이지 않으려고 노력을 한다고···.

또한 수강생들을 가르치는 것이 힘들지 않느냐는 기자의 질문에 "전 학생들을 가르치지 않습니다. 단지 제가 아는 부족한 지식을 전달할 뿐입니다."라며 겸손해 하는 이지원 감독님은 그 전달 과정에서 보람을 찾고 있다고 한다.

또한 애니메이션을 좋아하는 후배들에게「열정」이라는 말을 해주고 싶다고 한다. 단순히 그림만 그린다면 기능직일 뿐, 그보다 사회적으로 우리에게 더욱 필요한 것은 무엇이 옳은지에 대한 열정, 표현하고 싶은 것에 대한 열정을 가지는 것이라는 속이 꽉 찬(?) 말을 하면서 너털웃음을 짓는다.

한겨레 문화센터 연락처
▶본사: 서울시 마포구 공덕동 116-25 한겨레 신문사 4층 (02) 710-0182
▶신촌: 서울시 마포구 노고산동 31-158 미지빌딩 6층(02) 3272-7575



Ani CHAMP

에니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

바람의 검심

PS용 게임으로도 나와 있는 바람의 검심.

일본 개화기에 무신지사였던 바람은 그의 검으로 수많은 사람을 베었지만 이젠 회의를 느끼고 꺼벙한 모습으로 방랑자 신세가 되어 마을을 돌아다니다 여자 주인공을 만나 그 곳에서 착하게 산다. 그러나 사악한 무리를 보면 옛날의 모습으로 돌아가 사악한 무리를 해치우기도 한다. 바람의 검심은 일본색이 짙고 폭력적(?)이라는 단점에도 불구하고 뛰어난 액션과 코믹하고 감동적인 내용, 그리고 멋진 등장인물들로 이러한 단점을 보완하고 있다. 만화, 특히 무협만화를 좋아하는 분은 꼭 한번 볼 만한 만화이다.

떴다! 럭키맨

내가 소개할 만화는 요즘 폭발적인 인기를 얻고 있는 '떴다! 럭키맨' 이다.

스토리는 세상에서 제일 운이 나쁜 주인공 왕재수가 어느날 UFO를 맞고 죽었다가 행운의 전사 럭키맨으로 부활해, 나쁜 우주의 악당들과 싸워나간다는 내용이다.

이 만화에서는 무엇보다도 단연 코믹이 앞선다. 행운으로 싸워가는 럭키맨을 보면 저절로 웃음이 나오곤 한다. 그리고 악당과 싸워나갈 때의 통쾌한 액션과 영웅협회 영웅들과의 우정 등 볼거리가 많은 작품이다. 특히 코믹만화를 좋아하는 사람들은 읽어봐도 후회하지 않을 것이다.

미스터리 극장 에지

나는 추리소설이나 추리만화광이다. 그래서 이 만화책을 보게 되었다.

이 만화는 다른 추리만화와는 조금 달리 주인공 '에지'가 초능력을 쓴다. 초능력을 이용해 여형사 시마와 사건을 풀어나가는데 초능력으로 사건을 풀 수 있다고 생각하겠지만 그렇게 자유자재로 초능력을 조절할 수 없기 때문에 수많은 우여곡절 끝에 에지는 사건을 풀어가게 된다. 때로는 코믹한 내용도 있어 지루하지 않은 만화이기 때문에 다른 추리만화에 싫증난 친구들에게 이 만화책을 권하고 싶다.

할렐루야 보이 (HARELUTA BOY)

이 만화는 주인공 할렐루야와 그의 친구 남궁설, 조진수, 다희를 중심으로 할렐루야와 그의 친구들은 매일 다투지만 어려운 일이 생기면 항상 협동하여 이겨낸다. 이 만화에서 재미있는 부분은 등장하는 노인 두명이 노인같지 않다는 점이다. 한명은 할렐루야의 아버지인데 교회 목사지만 행동이 영 아니고 다른 한명은 봅이라는 길거리 화가로 행동과 옷차림이 모두 이상하다.

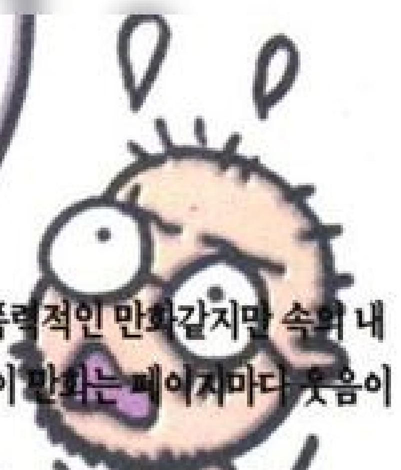
이런 인물들이 많이 나오고 내용은 불량 써클과 싸워 이긴다는 단순한 내용이지만 아주 재미있다.

미스터 부(Mr. BOO)

이 만화는 말 그대로 엄청난 만화이다. 마음대로 그려진 다른 만화의 표지에 비해 이 만화의 표지는 광고 포스터나 일러스트 등을 이용해 작가가 직접 재편성해서 그렸다고 한다. 또 이 만화의 캐릭터는 황당 그 자체이다.

주인공인 부는 검은색 선글라스에다 베니마루처럼 세운 까만 머리에 직업은 백수다. 작가는 여기서 그치지 않고 작가 자신도 만화의 한 캐릭터로 등장한다. 이런 걸 종합해 보면 엄청 재미있을 것 같지만 반면에 그림은 좀 좋지 않다. 하지만 그게 부를 더욱 재미있게 해 주는 요소가 아닐까 하는 생각도 든다.

엔젤 전설



제목을 보면 왠지 폭력적인 만화같지만 속의 내용은 완전 코믹이다. 이 만화는 페이지마다 웃음이 들어있다.

주인공의 이름은 나일등. 마음도 무지 착하고 순진하며 공부도 잘한다. 하지만 다른 사람은 그렇게 생각하지 않는다. 이유는 주인공의 얼굴 때문이다. 눈썹은 없고 눈은 매섭고 작으며 마약을 한 사람처럼 얼굴은 희고 이빨은 삐죽삐죽, 머리는 올백으로 넘긴 모습이다. 주인공은 악마, 아니 그 이상의 얼굴을 가지고 있다. 아마 여러분이 이 책을 본다면 주인공의 얼굴을 보고 놀라지 않을 수가 없을 것이다. 주인공의 얼굴을 직접 보면서 감상하시길...

이번에도 어김없이 플스와 새턴을 드립니다!!그리고 또!... '더 킹 오브 파이터즈 96'의 비하인드 스토리도 준비했습니다!

전국 어디서나 전화 한통이면 OK!

700 2377

뒤 죽 박 죽

초급
시작이 반이라구!

1. 세가의 오리지널 RPG 게임인 샤이닝 더 홀리아크에 관한 문제입니다. 이 게임에서 나오는 캐릭터는 이서를 포함해 전부 몇명이나 될까요?
① 2명 ② 4명
③ 8명 ④108명

2. 철권3에서 새로워진 캐릭터 체인지. 1년이 아니고 몇십년이 지난 스토리를 시작으로 우리에게 다가왔습니다. 다음 중 새로운 캐릭터가 아닌 인물은?
① 에디 골드 ② 화랑
③ 샤오유 ④ 로우

3. MD에서 눈물어린 히트작으로 남아 세월이 지나 다시 차세대기(SS)에서 재생한 게임. 기존의 시스템을 거의 이어받아 과거를 회상케하는 게임입니다. 게임의 타이틀 명은? 힌트:(97년 4월호에 공략)
① 중장기병 발켄 2 ② 레이노스 2
③ 철권2 ④ 버철파이터 3

4. 아케이드에서 각광을 받았던 버철 스트라이커가 다시 태어납니다. 이번작에서는 전작보다 한결 세련된 그래픽과 조작감 그리고 밸런스로 파워 업을 했습니다. 이 모든 것을 실현할 수 있게 해 준 시스템이 있죠. 무엇일까요?
① 모델2의 성능을 최대한 살렸다
② 새로운 시스템 22를 채용하였다
③ 버파3의 기판인 모델3를 사용하였다
④ 모델4의 처녀작이다

5. 뱀파이어의 시리즈 중 발매 예정인 게임으로 캐릭터들마다의 전작 스타일을 버리지는 않았습니다. 이 게임의 새로운 타이틀명은?
① 다크 세이버 ② 리얼바우트 뱀파이어
③ 버철 뱀파이어 ④ 뱀파이어 세이버

6. 새턴용 에반겔리온이 출시된지 꽤 오랜시간이 흐르고 97년 3월에 2탄이 출시되었습니다. 전작과의 차이점은 그래픽, 조작 등인데요. 이 게임의 부제가 있답니다. 무엇일까요?
①임프레션 ② 파이팅
③ 에버 마인드 ④ 대격돌

도전!퀴즈챔프

중급
가다가 중지하면 아니감만 못하리라

1. 액션 게임을 대표하는 회사인 캡콤에서 히트친 RPG게임. 이번 PS에 처녀작으로 발매되는 게임입니다. 전작 2탄까지 SFC에서 발매되었으며 히로인은 날개족으로 설정되어 있죠. 이 게임의 제목은?
① 파이어 엠블렘3 ② 로맨싱 사가4
③ 브레스 오브 파이어3 ④ 택티스 오우거3

2. 리얼타임 논스톱 시뮬레이션 게임. RPG전문 회사인 스퀘어에서 내놓았던 첫 시도작으로 많은 호평을 받았던 게임입니다. 이제 막 PS에서 새롭게 탄생하려는 게임이기도 합니다. 이 게임의 부제는?
① 언타이틀 ② 얼터너티브
③ 언밸런스 ④ 얼레이 꼴레리

3. 게임챔프에서는 획기적인 통신 서비스를 준비 중에 있습니다. 접속 방법은 01410을 친 후, 접속이 되면 간단한 약부호를 치면 들어갈 수 있는데요!그 약부호는 무엇일까요?
① champ ② game
③ ip ④ korea

4. 악마성 드라큘라X, 실황 야구, 두근두근 시리즈, 힘내라! 고에몽 등을 제작하고 이번 동경 게임쇼에서 N64용 게임인 (드라큘라 3D)를 발표한 회사는 어디일까요?
① 남코 ② 세가
③ 코나미 ④ 엘프

5. MD용으로 많은 인기를 누렸던 소닉 더 헤지혹 시리즈가 거의 잊혀질 때쯤되자 세가에서 다시 새턴용으로 부활하는 소닉게임을 내놓았습니다. 타이틀 명은?
① 소닉 잼 ② 소닉 앤 록맨
③ 데드 오어 얼라이브 ④ 토발 No.1

6. S.N.K사도 만만치 않을 걸! 차세대 계열에 뛰어들고 64비트 보드를 개발하여 의기만만해진 SNK. 이번 첫타이틀로 등장하게 되는 게임은 무엇일까요?
① 세가 랠리 챔피온 쉽 ② 킹오파'97
③ 3D사무라이 스피리츠 ④ 버철파이터4

뒤 죽 박 죽

상급
항상 마무리가 중요하지롱~

1. 기교 보다는 단칼을 노리는 게임으로 화끈한 게임이 PS에 발매되었습니다. RPG회사라는 틀을 부숴버린 스퀘어의 작품인 이 게임은 무엇일까요?
① 철권3 ② 부시도 블레이드
③ 트윈 팡팡! ④ 바이오 하자드

2. PS용 최신작 액션 RPG게임으로 샤이닝 포스와 랜드 스토커를 만들었던 실력파 스탭들이 만든 게임입니다. 이 게임의 이름은?(힌트:97년 6월호에 비중공략)
① 토어 정령왕기전 ② 그랜디아
③ 아런드라 ④ 스타폭스64

3. 새턴용 스포츠 게임 시리즈로 잘 알려진 그레이스트 나인이 이번 시리즈로 확 바뀌었습니다. 이번 그레이스트 나인 97에서 변경된 점이 아닌 것은?
① 캐릭터가 전작과 판이하게 바뀌었다
② 투수가 공을 던졌을 때 타자는 움직일 수 없다
③ 룩은 시스템으로 변경되었다
④ 모두 컴퓨터 그래픽으로 만들어졌다

4. N64가 드디어 정식으로 발매됩니다. 이번에 정식으로 발매되는 하드와 함께 동시발매되는 소프트가 있는데 다음중 동시발매 고려 대상이되지 않는 소프트는?
① 파일럿 윙스64 ② 실황 파워풀64
③ 슈퍼마리오64 ④ 웨이브 레이서64

5 N64게임중 진동팩이 대응되는 게임은 어느것 일까요?
① 실황 프로야구 ② 슈퍼마리오64
③ 실황 퍼펙트사커 ④ 스타폭스64

6. 새턴에서도 이제 로봇대전을 즐길 수 있게 되었습니다. 그리고 보너스로 기존에 출현하지 않던 캐릭터들의 다량 삽입으로 게임의 기대도를 한층 높여주는 요소로 되었죠. 그럼 새턴용 로보대전에 새롭게 등장하는 캐릭터중 다음 보기에 해당되지 않는 캐릭터는?
① 에반겔리온 ② 이데온 ③ 건버스터 ④ 마징가Z

7. N64가 정식으로 수입되면서 국내명으로 바뀌었습니다. 정확한 이름은?
① 슈퍼닌텐도64 ② 현대컴보이64
③ 컴보이64 ④ 삼성닌텐도64

8. 새턴에 버철온이 있다면 이제 PS에도 이 게임이 다가오고 있습니다. 프롬소프트에서 개발중인 이 게임의 타이틀 명은?
① 프론트 미션 ② 로봇피트
③ 아머드 코어 ④ 건담 더 배틀 마스터

칠빵빵이삼칠칠 칠빵빵이삼칠칠 칠빵빵

이삼칠칠 칠빵빵이삼칠칠 칠빵빵이삼칠

새턴 타기 도전 텔레파시 퀴즈



[새턴 타기 텔레파시 퀴즈]도 변함없이 700-2377 !!

다음달 최고의 인기 게임을 미리 예상해보는 [도전 텔레파시 퀴즈]!
과연 다음달 기대 소프트 TOP10에서 정상의 자리를 차지할 게임의 이름은 무엇일까요?
힌트는 TOP 게임 랭킹을 참조하시면 쉽게 알 수 있습니다.

■ 문제 : 97년 7월호 게임챔프 기대 소프트 1위는 무엇일까요?

1. 사가 프론티어 3. 드래곤 퀘스트 7
2. 버철파이터 3 4. 파이널 판타지 택틱스

▶ 지난호 정답 ◀
1.초급 : 4. 3. 4. 3. 3. 3
중급 : 2. 4. 4. 1. 4. 2
고급 : 4. 3. 4. 3. 2. 1. 3. 3
2. 1번 파이널 판타지 택틱스

당첨자 발표

이제, 700~2377을 모르면 게임계의 간첩!!

◈ 당첨자 선발 기준 : 전체 문제를 풀어 80점 이상의 응모자중 컴퓨터 무작위 추첨 (단, 이용 회수가 많으면 당첨될 확률이 높아짐)

◈ 점수 산출 방법 : 전체 20문항. 각 문항당 5점씩 배점!

◈ 마감일 : 매달 30일 까지

◈ 당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

◈ 상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)702-3213으로 김또깡에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

모두 139명에게 행운을 드립니다!

행운

선물이 네 배로 늘었다!

청소년 달 맞이, 챔프 특별 선물 대잔치!!

모두!! 모두 140명에서 한 명 부족한 139명에게 선물을 드립니다.
계절의 여왕 5월을 맞이하여, 월간 게임챔프에서는 700-2377를 통해서 여러분에게 엄청난 행운을 드립니다.

그동안 열심히 응모는 해주셨으나, 당첨자의 수가 너무 적어, 자포자기 했던 분들, 이제는 희망을 가지십시오! 이번 달에게는 '파이널 판타지' 전화 카드를 특별 주문 제작, 100명에게 선물을 더 드립니다. 그리고, 기존의 선물도 더욱 파워 업되었습니다.

참. 그리고 플스 게임 CD와 새턴 게임 CD도 가장 최신의 것만을 드린다는 사실... 이미 알고 계시죠?

플스타기 도전 퀴즈 챔프 당첨자

1등 플레이 스테이션-1명



2등 미니컴보이-2명



3등 PS CD-5명



4등 파이널 판타지 전화카드 70명



5등 챔프 점수 500점 10명

도전 텔레파시 퀴즈 챔프 당첨자

1등 새턴- 1명



2등 새턴 CD-5명



3등 IBM-PC 게임 5명



4등 파이널 판타지 전화카드 30명



5등 챔프 점수 500점 10명

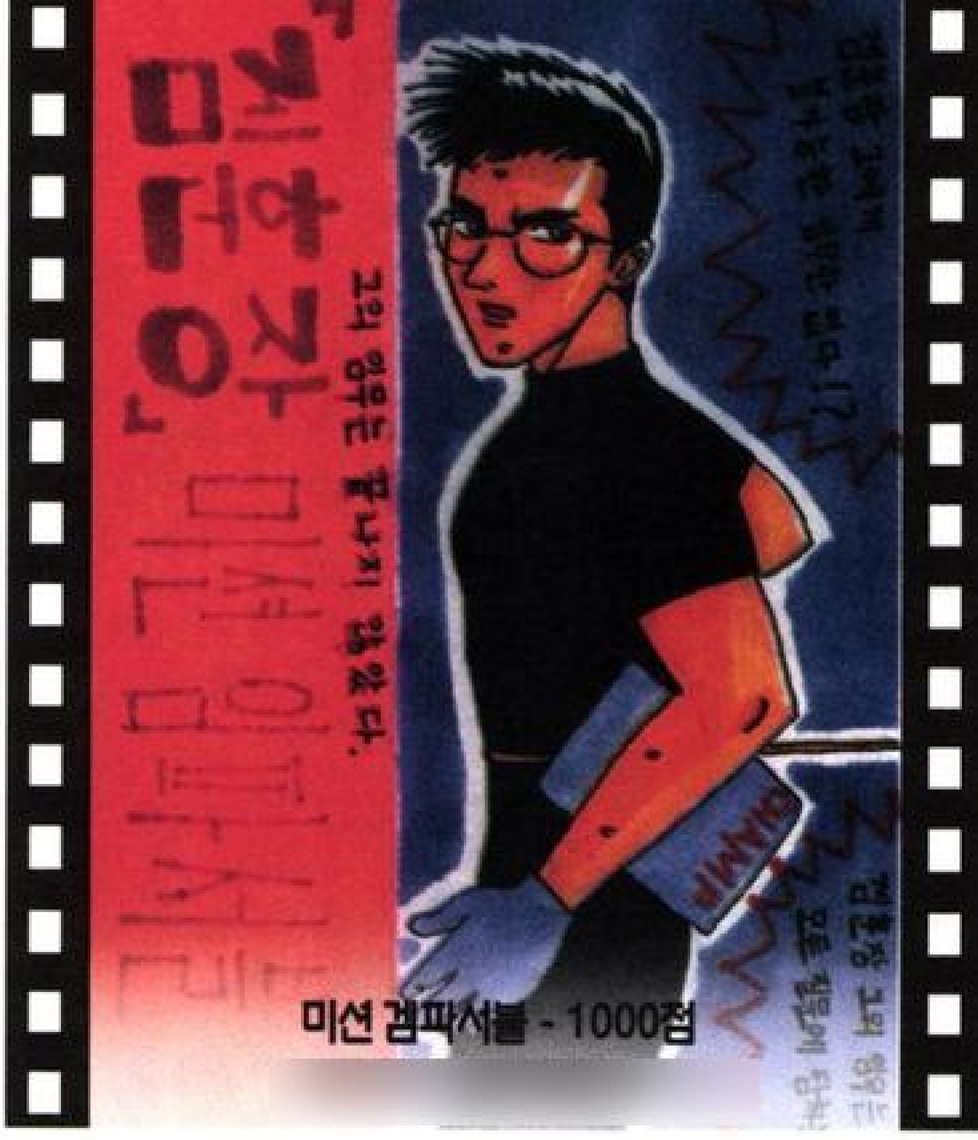
챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다. 사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에 기종, 내용, 이름, ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (140-133) 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞으로 보내주시거나 여의치 않으시면 FAX: 707-1450
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란' 코너를 이용해 주세요.

겜훈장?!

**이 코너는 게임을 플레이하다가 막혀 잠못 이루는 분들, 패드를 던져 버리고 싶은 분들, 불받아 미칠 지경이 된 분들을 위하여 만든 코너입니다.
게임소프트의 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어 나가는 형식입니다.
챔프 집중공략 중 궁금한 점이나 틀린 곳이 있으면 공략A/S로 문의하시길 바랍니다.
성실히 답변해 드리겠습니다.**



미션 겜파서블 - 1000점

? 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 N64를 사랑하는 열성팬입니다. 먼저 '슈퍼마리오카트 64'에서 벽넘기 비기라는 것이 있다고 하던데요. 그것이 뭔지 자세히 좀 알려주세요. 그리고 64DD 전용 게임은 64DD 없이는 즐길 수 없나요? 제발 알려주세요.

흉측하게 대답

먼저 타임어택 모드를 선택합니다. 그리고 루이지 서키트 스테이지로 들어가면 터널이 나오는데 이 터널을 지난 후 왼쪽을 보면 소나무 두 그루가 서 있습니다. 이 소나무 사이의 벽으로 돌진하면 되는데 조건은 버섯 아이템을 사용해야 한다는 것입니다. 이 비기는 타임어택 모드에서만 가능합니다. 64DD 전용 게임은 당연히! 64DD가 있어야 합니다. 참고로 앞으로 발매될 '젤다의 전설64'는 64DD용과 카트리지용이 나오므로 64DD가 없이도 즐길 수 있을 겁니다.

? 안녕하세요. 겜훈장님. 얼마전에 SS를 구입한 초보 SS유저입니다. '파이터즈 메가믹스'의 미니게임 실행방법이 잘 안되더군요. 어떻게 하면 되는지 좀 더 자세히 알려주세요. 겜훈장님만 믿고 이만 줄입니다.

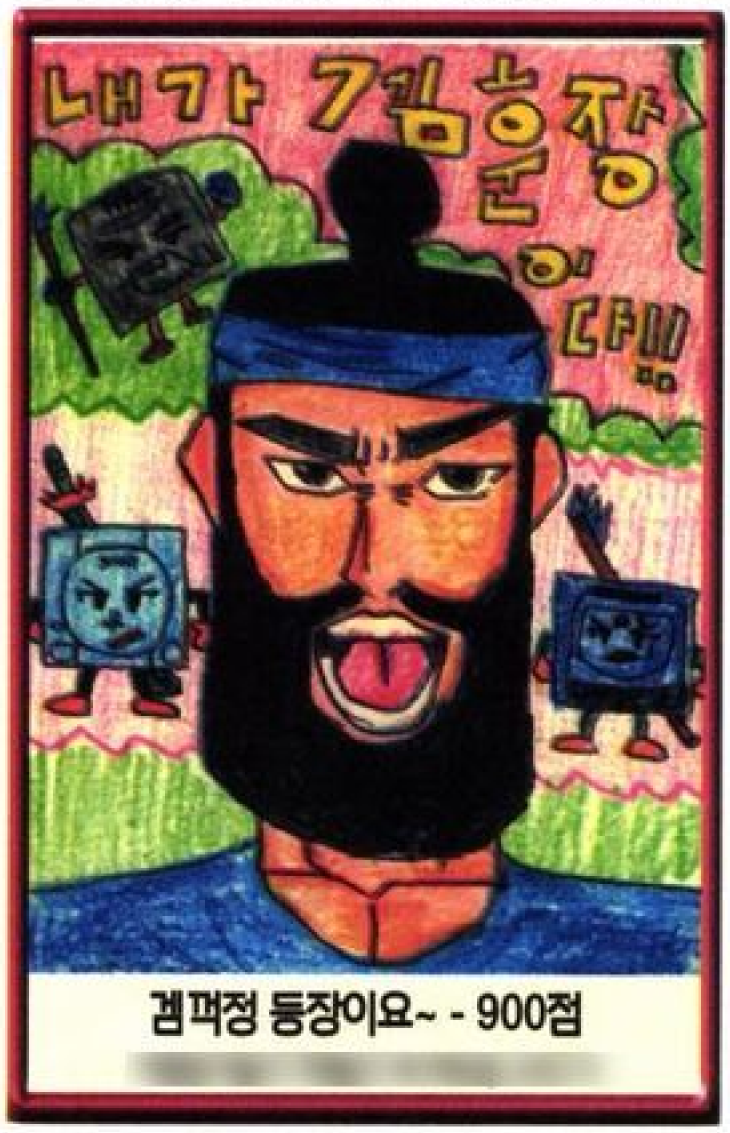
어리숭 답변

우선 새턴 본체의 메모리 또는 파워 메모리의 데이터를 지웁니다. 1P모드를 A-H까지 클리어한 후 트레이닝 모드로 들어갑니다. 모든 캐릭터로 트레이닝을 해서 O.K.를 1200번 받아냅니다. 이제 다시 1P모드로 들어가서 I코스로 커서를 옮긴 후 L버튼을 누르면 됩니다. 미니게임은 회수 제한이나 시간 제한이 없으므로 천천히 즐기세요.

? 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS유저입니다. 다름이 아니라 '바이오 하자드' 거의 끝부분에서 최후의 책(상,하)으로 연못의 물을 뺀 후에 지하로 내려가면 연구실처럼 보이는 곳에 컴퓨터가 있습니다. 이 컴퓨터를 켜면 로그인 (LOGIN)과 패드워드를 입력하는 것이 나오는데 어떻게 해야하는지 도저히 모르겠습니다. 꼭 가르쳐 주세요. 꼭!

흉측하게 대답

컴퓨터를 켜면 로그인을 입력하라는 메시지가 나올 겁니다. 로그인에는 존(JOHN)을 입력합니다. 그러면 를 입력하라는 메시지가 나오는데 여기에는 아다(ADA)라고 입력합니다. 여기서 또다른 패스워드를 물어보는데 여기에는 몰(MOLE)이라고 입력하면 됩니다. 참고로 암호를 알아내려면 연구원의 편지를 얻는 방에서 불을 켜고 벽면의 그림을 보면 힌트가 나옵니다. (연구원의 편지의 내용은 그림 마지막 부분의 이상한 글이 힌트라고 가르쳐 줍니다.)



겜퍼정 등장이요~ - 900점

? 안녕하세요? 저는 'FF7'을 가지고 있는 유저입니다. 저는 챔프의 FF7 공략을 보고 감동했습니다. 그런데 소환마테리아를 대부분 다 얻었는데 알렉산더를 못 얻었습니다. 4월호 공략에는 산장을 나온 후 눈보라가 친 다음 동쪽으로 가라고 했는데 그 산장이 어떤 것인지 모르겠습니다. 참고로 저는 마지막 던전만을 남겨두고 있는데 이 상태에서는 얻을 수 없는 건가요? 그리고 대설원에서 네모버튼을 누르면 지도가 나오던데 여기서 제 위치를 어떻게 알죠? 설마 자신의 위치를 알 수 없는 것은 아니겠죠? 그럼 게임챔프 6월호에 답변이 나오길 기다리겠습니다. 안녕히 계시옵소서!

흉측하게 대답

스노우 보드 게임을 즐길 수 있는 곳의 북동쪽으로 가면 산장이 있습니다. 이 산장의 남쪽으로 가면 온천이 있는데 이 온천에서 버튼을 눌러서 온천물을 건드립(?)니다. 이제 산장 동쪽의 대빙원으로 가다보면 동굴이 하나 보이는데 이 동굴에는 보라색 옷을 입은 설녀가 있습니다. 이 설녀를 만나면 소환수 알렉산더를 얻을 수 있습니다. 지도상에는 자신의 위치, 초코보의 위치, 잠수함의 위치, 비공정의 위치가 제각기 표시됩니다. 자신이 이동할 때 움직이는 점이 자신의 위치를 나타내는 점입니다. 정 못 찾으시겠으면 비공정을 타고 날아 보세요. 그러면 점이 움직이는 것이 잘 보일 겁니다.



인기가 많아도 탈이군 - 800점

[redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 게임을 무척 좋아하는 ARC유저입니다. 무척 궁금한 것이 있어서 이렇게 펜을 들었습니다. '스트리트 파이터 EX'에서 고우키를 어떻게 고르는지 궁금한데 제발 알려주세요. 몸 건강하시고요.

[redacted]

흥륵하게 대답

우선 키아리 등의 숨겨진 캐릭터 4명을 선택할 수 있는 상태가 되어야 합니다. 캐릭터 선택화면에서 커서를 류에 맞추고 스타트 버튼을 누르고 있습니다. 그 상태에서 방향키를 아래로 3번 위로 4번 입력합니다. 이제 버튼을 누르면 최강 캐릭터 고우키를 선택할 수 있습니다.

안녕하세요! 겜훈장님께 처음으로 글을 올립니다. 제가 펜을 드는 이유는 바로 N64용 야구게임 '실황 파워풀 프로야구4' 때문입니다. 실황 파워풀 프로야구에서 페넌트 레이스를 진행하다 보면 투수의 컨디션이 자주 악화되는 것을 볼 수 있는데 투수의 컨디션 조절은 어떻게 해야 합니까? 가르쳐 주시면 정말 감사하겠습니다. 그럼 답을 기다리겠습니다.

[redacted]

어리숭 답변

컨디션의 악화는 갑자기 악화되는 경우와 무리하게 경기에 출장시켜서 악화되는 두 가지 경우가 있습니다. 실황 파워풀 프로야구의 페넌트 레이스는 보통 5~130게임을 진행합니다. 장기전에서는 투수 등판일을 조절하면서 게임에 임해야 합니다. 선발투수의 경우 완투시키면 5일동안 경기에 참가하지 못하고 6회정도까지 던지면 3일동안 쉬게 됩니다. 이것을 잘 생각하셔서 투수 교체를 적절히 조절하시면 컨디션의 악화를 어느정도는 막을 수 있습니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 창걸이라고 합니다. 몇가지 궁금한 것이 있어서 이렇게 편지를 씁니다. 게임챔프 11월호에 보면 PS판 '참홍랑 무쌍검' 공략이 있습니다. 그 중에서 마지막 보스 참홍랑을 고를 수 있는 방법이 있더군요. 저는 그것을 보고 순서도 똑바로 하고 스타트 버튼도 누르고 3초후에 OX를 눌렀는데도 참홍랑은 나오지 않습니다. 제가 잘못한 건가요? 그리고 참홍랑 무쌍검에 비법같은 것은 없습니까? 또 이달의 명장면에 참가하려면 꼭 비디오 카메라로 게임화면을 찍어야 합니까? 꼭 가르쳐주세요.

[redacted]

흥륵하게 대답

우선 2인 대전모드로 들어갑니다. 캐릭터 선택화면에서 커서를 하오마루에 맞춥니다. 그리고 하오마루-겐주로-바사라-쿄시로-우쿄-리쿠르트-하오마루-시즈마루-나코루루-한조-아마쿠사-가후인가이라(김웅재)-갈포드-시즈마루 순서로 커서를 옮긴 후 시간이 3초가 되는 순간에 START+O+X를 동시에 누릅니다. 그러면 캐릭터 선택화면에 참홍랑이 등장합니다.

그리고 명장면을 보내시려면 비디오 카메라가 아닌 일반 가정용 비디오로 테이프에 녹화하여 보내면 됩니다.

겜훈장님 전상서. 'FF7'에서 마테리아 홀을 늘리는 방법을 알려 주세요. 아. 그리고 FF7에서 입수된 아이템 중에서 어떤 것은 사용할 수 있고 어떤것은 그렇지 않은데 왜 그런 거죠?

[redacted]

어리숭 답변

마테리아 홀을 마음대로 늘릴 수는 없습니다. 마테리아 홀이 많은 무기로 무기를 교체하는 방법밖에 없습니다. 그리고 아이템 중에서 사용할 수 없는 아이템은 그 아이템을 사용할 상황이 아니기 때문입니다. 예를들어 캐릭터가 건강한 상태라면 약초 등을 사용할 수 없습니다.

겜훈장님께. 안녕하세요? 제가 샤프를 들게 된 이유는 약 1주일 전에 생긴 일 때문입니다. PS를 구입해서 'FF7'을 해 보니 정말 재미있더군요. 그런데 마구 진행해 나가다가 중간에 막혔습니다. 처음 신라빌딩에 잠입할 때 월마켓(꼴레오의 집 옆)에서 와이어를 타고 들어갑니다. 들어가는 도중에 징크 밧데리를 3개 사서 전부다 장착한 후 에텔을 얻기 전에 어떤 메시지가 나옵니다. 그 옆에는 와이어 하나가 대롱대롱 매달려 있길래 저는 와이어를 향하여 몸을 날렸습니다. 그런데 와이어를 잡지 못하고 뚝 떨어지더군요. 도대체 왜 와이어를 탈 수 없는 거지요?
무명씨

어리숭 답변

무명씨군처럼 진행을 했다면 와이어를 놓칠 이유가 없습니다. 와이어는 징크 밧데리 3개를 구입하면 탈 수 있기 때문입니다. 점프하는 순간에 방향버튼을 위로 눌러 보세요. 그러면 아무런 문제없이 와이어를 탈 수 있을 겁니다.



노력하는 겜훈장 - 700점

[redacted]

존경하는 겜훈장님! 안녕하세요? 다시 날씨가 쌀쌀해졌는데 혹시 감기는 걸리지 않으셨는지요. 저는 시뮬레이션 게임에 매우 관심이 많은 PS유저입니다.(구입한지 얼마 안된 병아리 유저에요.) 그래서 늦게나마 '두근두근 메모리얼'을 구입하려고 하는데 겜훈장님께서는 어떻게 생각하시는지요. 그 게임에 관한 설명과 많은 덕담(?) 부탁합니다. 꼭 답변해 주시리라 믿고 이만...

[redacted]

어리숭 답변

두근두근 메모리얼은 작년에 엄청난 인기를 얻은 게임입니다. 이 게임의 묘미는 미소녀들과의 각종 이벤트를 통한 대화입니다. 따라서 이 게임을 즐기려면 일본어를 어느정도는 알아야 합니다. 대화 형식이 객관식으로 답변을 고르는 형식이지만 그

답변이 무슨 뜻인지 알고 있어야 이 게임의 진정한 묘미를 느낄 수 있습니다. 종현군이 일본어를 아신다면 이 게임을 아주 재미있게 즐기실 수 있을 것이지만 그렇지 않다면 구입하지 않는 것이 좋을 겁니다. 참고로 이 게임을 구입하는 것도 매우 힘들답니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 '드래곤 퀘스트6'을 즐기고 있는 SFC, SS,GB유저입니다. 마지막 보스인 데스타무아도 너무 많이 깨니까 질리더군요. 그래서 다크도래암과 싸우고 있는데 다크도래암은 아무리 죽여도 계속 나오는군요. 어떻게 해야 이길 수 있습니까?

홈륙하게 대답

램프의 마왕 다크도래암은 전투를 할 때 '나를 이기면 동료가 되어주겠다'라고 말합니다. 마지막 보스를 이기기 전에 다크도래암을 이기면 다크도래암은 주인공 대신에 마지막 보스를 무찔러주고 사라집니다. 결론만 말하면 다크도래암은 아무리 죽여도 완전히 없앨 수 없습니다. 플레이어가 몇 턴만에 이겼는지를 통해 플레이어의 능력을 체크할 수는 있겠지요.



겜훈장과 또깡이의 대결

저는 강원도에서 군생활을 하고 있는 군바리올시다. 여기서 저는 게임과는 동떨어진 생활을 하고 있어서 너무나 슬펐습니다. 하지만 이번 휴가때 GB를 구입해서 몰래 숨어서 즐기고 있습니다. 저는 젤다의 전설을 하고 있는데 레벨2에서 막혀 애를 태우고 있습니다. 꼭 가르쳐 주십시오. 그리고, PS를 가지고 있는데 휴가를 나와서 게임을 즐기려고 하니 동영상이 끊기고 로딩중 넘어가지 않는 일이 자주 발생합니다. 왜 그런지 꼭 가르쳐 주십시오. 그렇게 해 주시면 더욱더 열심히 군생활에 임할 수 있을 겁니다.

홈륙하게 대답

젤다의 전설은 게임챔프 5월호에 공략되어 있습니다. 군인 신분이라서 미처 못보신 모양이군요. 레벨2의 미궁은 그리 어렵지 않은 미궁입니다. 불이 꺼져 있는 곳은 마법의 가루로 불을 켜고, 화면상의 적을 모두 죽이는 것을 원칙으로 하고 움직이는 블럭은 밀어보는 습관을 가진다면 쉽게 클리어할 수 있습니다. 참고로 레벨2 미궁을 돌아다니다 보면 토끼, 마법사, 박쥐가 있는 곳이 있는데 이곳은 적을 일정한 순서에 맞추어 죽여야만 합니다. 우선 항아리를 던져 토끼를 죽이고 그 다음에는 박쥐, 마법사의 순서로 적을 죽이면 그 방의 비밀이 풀립니다. 오랫만에 PS를 사용했을 때 동영상이 끊기고 로딩중에 에러가 나는 것은 군대에 있을 동안에 다른 사람이 PS를 사용했거나 PS의 관리를 잘못해서입니다. PS는 CD를 사용하는 게임기이기 때문에 렌즈를 사용해서 데이터를 읽어들입니다. 이 렌즈는 일정한 수명이 있는데 많이 사용할수록 수명이 줄어듭니다. 또, PS의 렌즈나 CD에 먼지나 기스가 있을 경우에 로딩이 끊기고 동영상이 정지되는 경우가 발생합니다. 직사광선이 비치지 않고 먼지 등이 없는 곳에 보관하세요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

안녕하세요? 저는 삼성새턴을 가지고 있는 김상철이라고 합니다. 이번에 PS에 대한 의문점이 생겨서 질문합니다. PS중에 SCPH-5500 기종으로 비디오CD를 볼 수 있습니까? 그리고 SCPH-5500 또는 SCPH-5803을 국내에서 구입할 수 있는지요. 마지막으로 SCPH-5500과 SCPH-5803의 특수 기능에는 어떤 것들이 있습니까? 꼭 가르쳐 주세요! 그럼 챔핑님. 앞으로도 챔프 잘 이끌어나가 주세요.

홈륙하게 대답

SCPH-5500은 국내에서 구입할 수 있습니다. 용산 등지에서 팔고 있는 PS의 대부분이 바로 이 모델입니다. SCPH-5803(화이트 PS)은 국내에서 구입하는 것이 불가능합니다. 홍콩 태국 등 동남아 4개국에서만 발매된 아시아용 모델로 특수 기능으로는 비디오CD의 재생이 가능하고 110V-240V의 프리볼트를 채용하고 있습니다. 그리고 SCPH-5500은 특별한 기능이 없습니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 제가 한가지 질문할 것이 있어서 이 글을 올립니다. 다름이 아니라 저는 PS를 사려고 지금 돈을 모았습니다. 그러나 저희집 TV는 오래된 것이라서 연결할 수 없더군요. TV에 연결할 수 있는 방법이 없을까요?

홈륙하게 대답

오래된 TV라면 AV단자 또는 S단자를 지원하지 않을 것입니다. 그래서 PS를 구입했을 때 들어 있는 AV단자로는 게임을 즐길 수 없습니다. 하지만 오래된 TV나 신형 TV나 모두 동일한 부분이 있는데 바로 RF단자입니다. TV의 뒤를 보면 옥외 안테나 선을 연결할 수 있는 볼록하게 튀어나오고 나사처럼 홈이 있는 것이 보일 겁니다. 이것이 RF단자인데 게임샵에 가서 PS용 RF케이블을 구입하시면 PS와 TV를 연결해서 게임을 즐길 수 있습니다.

안녕하세요? 저는 PS를 가지고 있는 중학생입니다. 궁금한 것이 있어서 편지를 보냅니다. PS의 전압은 100V로 알고 있는데 코드를 보니 125V라고 써 있더군요. 그런데도 꼭 100V에 코드를 꽂고 게임을 즐겨야 하나요? 또 CD를 닦을 때 안경닦는 천으로 닦아도 되는지 알려주시요 그밖에 CD 청소하는 방법을 좀 알려주세요. 꼭 부탁합니다.

홈륙하게 대답

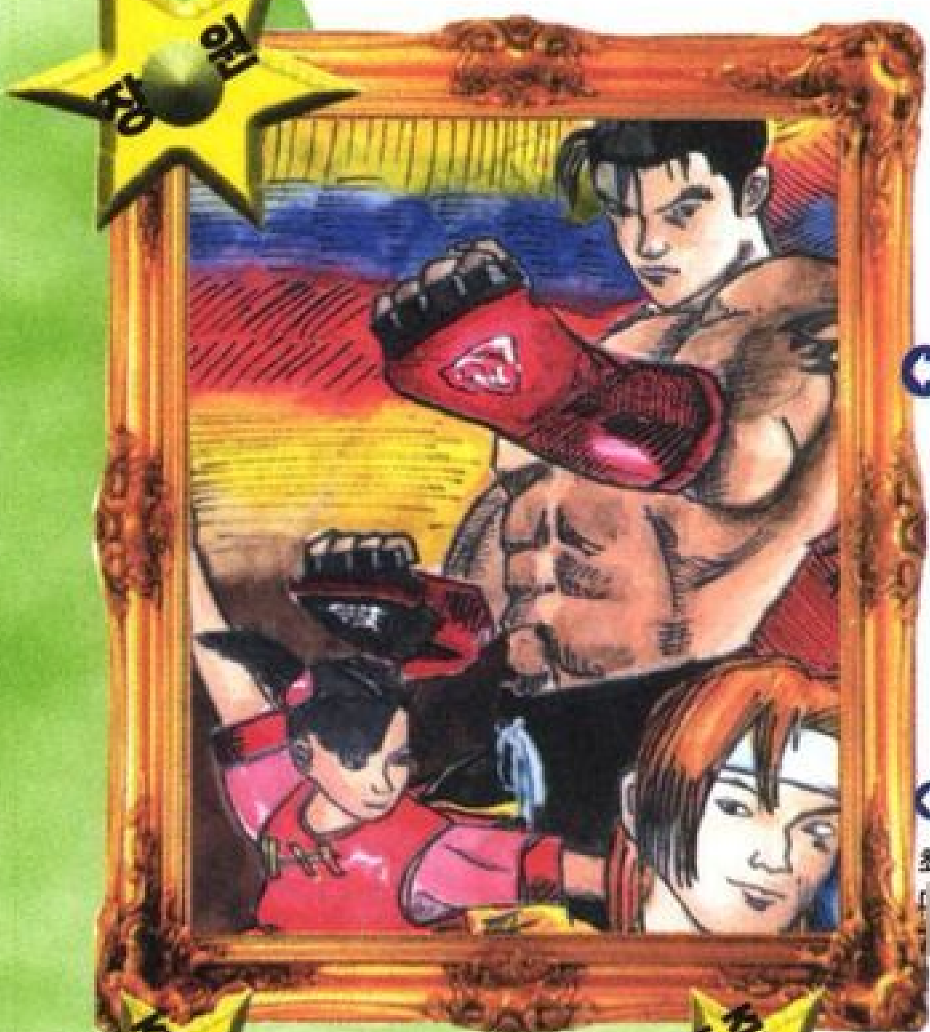
100V, 220V는 전압의 단위입니다. PS는 100V전용입니다. 그런데 전원 코드에 125V라고 써있는 것은 전압은 일정하게 흐르는 것이 아니라 끊임없이 변하기 때문입니다. PS용 전원 코드를 통해 들어가는 전기의 전압은 100V 기준으로 약 80V-120V까지 계속 변합니다. 따라서 125V까지는 여유를 두어야 고장이 나지 않습니다. 만약 125V라고 써진 것을 보고서 125V의 전기를 연결했다면 PS는 금새 고장나고 말 것입니다. 그리고 CD를 천으로 닦으려면 CD 안쪽에서 바깥쪽으로 살며시 닦아 주어야 합니다. CD 모양을 따라 둥글게 원을 그리며 닦으면 CD에 기스가 나거나 망가져 버립니다. CD 클리너를 구입해서 CD를 청소하는 것도 좋은 방법이겠지요.



챔프 아트갤러리

◐ 장 원 : 2,000점 ◐ 준 장 원 : 1,500점
◐ 준준장원 : 1,200점 ◐ 입 선 작 : 500점

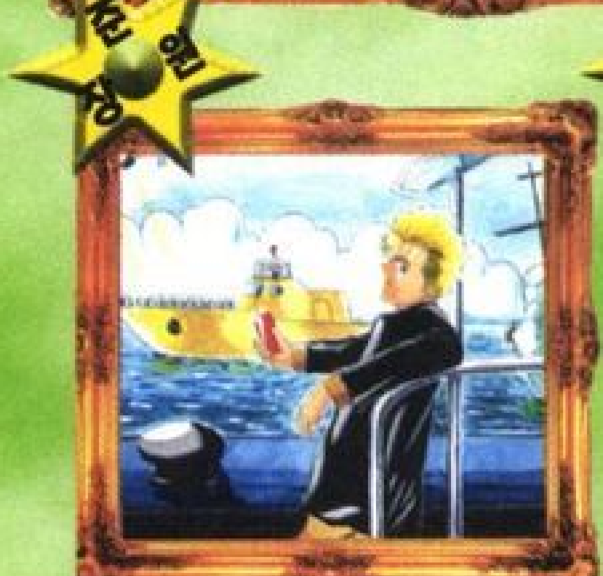
챔프 독자 여러분께 사과의 말씀드립니다. 챔프의 인기 코너인 아트갤러리가 지난호에는 기사분량 초과로 인하여 부득이 누락되었습니다. 앞으로는 절대 누락되는 일이 없도록 하겠으며 이점 양해해 주십시요. 계속해서 아트갤러리를 사랑해 주시기 바랍니다.



♥챔프의 4월표지였던 그림을 그려보네주셨네요. 정성들인 그림같아서 장원으로 뽑습니다. 축하합니다!

TEKKEN 3

최석하



♥ 그림을 1장도 아니고 여러장 보내셨더군요. 모두 잘 그린 그림인데 그 중 마음에 드는 그림 하나를 뽑았습니다. 마카를 새로 샀다구요? 앞으로도 많이 많이 보내주세요.

Hey! Jacky



♥ 편지 봉투에 '우체부 아저씨, 뽑히면 한턱 낼게요' 라고 썼던데 정말 한턱 낼 건가요? 궁금하네요. 혹시 담당자한테도 한턱 낼 생각은.

하늘을 날으는 소닉



철권



박에서 챔프가 가득!



여자라고 얕보지마라!



랑그릿사3



곰돌이 푸



붉은 눈동자의 아야나미



파이널 판타지7



더 나아가



오! 나의 여신이여

조


뱀파이어 세이버
[redacted]

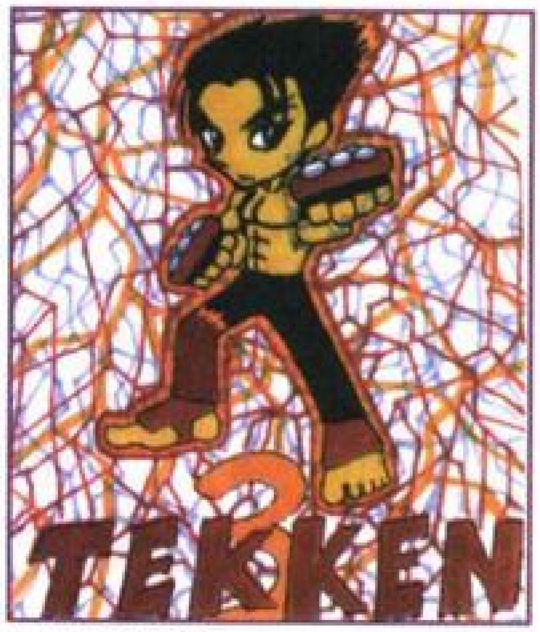

FF7
[redacted]


THE KING OF 볼링 '96
[redacted]


다이어트 고!고!
[redacted]


97년도의 최강자?
[redacted]


히카루와 신페이의 행복한 결혼식
[redacted]



TEKKEN3
[redacted]


죽는 초코보
[redacted]


전설속의 용자
[redacted]


'96 KOF 쿄
[redacted]


앙질테야
[redacted]


훗...
[redacted]


리얼바우트 스페셜
[redacted]


멋있지?
[redacted]


베드 엔딩
[redacted]

이달의 지지리상!!


지지리는 꿈꾸는 요정
[redacted]

이번달에는 천안에 사는 김영욱군을 지지리 상으로 뽑았습니다. 김영욱군은 지난 크리스마스 때 카드와 함께 단풍잎을 보내왔던 착한 학생입니다.

지지리를 아주 좋아한다는 영욱군에게 챔프 점수 500점을 드립니다.

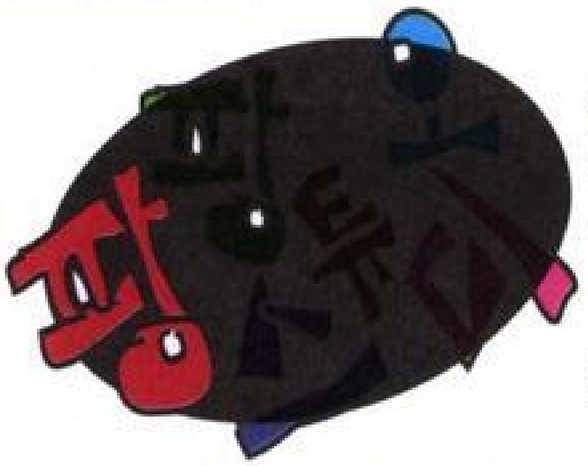
■97년 7월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다.
작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일에 마감입니다. 단, 20일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞



신나는 5월!
왜냐하면 마음껏 우리들의 꿈을 펼칠 수 있는
어린이날이 있으니까!
그렇지만 너무 부모님께 선물을 강요(?)하지 말고
어버이날과 스승의 날도 있으니까
모두에게 감사하는 마음을 갖도록 하자구.



으앙, 엄마 나 코피나!



존경하는 핑오님께

안녕하세요? 핑오님. 전 챔프 독자 '정빈'이라고 합니다.

방금 챔프를 보다가 (그것도 팡팡스튜디오 코너) 무심코 코를 만져보니 코피가 나는 게 아닙니까? 참 이상하죠? 다행히도 챔프에는 떨어뜨리지 않았습니다.

아무튼, 전 부모님께는 알리지 않고 싶습니다. 왜냐하면 알렸다간 얼찍 자라고 난리법석이 날 게 분명하니까요.

사실, 전 초보입니다. 챔프도 보기 시작한지 얼마 안 되었습니다. 챔프 5월호를 샀는데 플스타기와 새턴타기 퀴즈에 도전하고 싶어도 가슴이 두근거려서 전화를 거는데 너무 힘들었지요. 이젠 당첨되기를 기도하는 일만 남았습니다. 핑오님도 부디 뽑히게 기원해 주세요. 챔프 열심히 볼게요.

핑오의 감탄

와! 챔프를 보다가 코피까지 쏟았다니, 정말 열심히 읽었나보구나. 챔프에 갓 들어온 독자같은데 건강도 생각해야지. 부모님이 아시면 정말 안쓰러워하시겠다. 혹시 밤에 챔프 보다가 코 후벼서 난 건 아냐? 핑오는 아무리 열심히 공부해도 코피가 안 나던데.. 어쩌면 빈이가 허약체질인지도 모르겠으니 부모님께 말하고 건강 진단 받으면…

유저들도 생각해 줘야합니다!



안녕하세요? 핑오님

저는 얼마전에 CD를 바꾸러 용산에 가보았습니다. 그런데 CD가 있던 장소는 썰렁했습니다. 저는 아저씨에게 "다른 CD없어요?" 라고 물어보니까 이상한 상자를 가져오더군요. 나는 '웬 상자!'라고 생각했는데 아저씨는 뚜껑을 열더니 "바꿀 것 있으면 빨리 말해"라고 했습니다.

저는 열 받았습니다. 요즘 CD 단속 때문에 게임을 즐기는 사람들이 이렇게 CD 구하기가 어렵다니...

나는 빨리 예전처럼 용산에서, 또 전국 어디서나 재미있는 CD를 바꾸는 날이 빨리 오길 바라며 이 글을 마치겠습니다.

마지막 한마디: 핑오님과 둘리는 무슨 관계에요? 너무 똑같애!

핑오의 탄식

요즘 정말 불법 게임기와 소프트웨어의 단속이 강화되어 게임매장에서 관련 CD를 구입하는 것이 좀 어려울 거야. 그렇지만 나쁜 것만은 아니지. 다시 게임시장을 정립한다는 좋은 취지에서 시작한 거니까 조금더 지켜보도록 하자. 일본어 자막이 들어간 게임이 정식으로 들어올지도 모르는 일이니까. 참고로 말하면 지금 문체부에서 검토중이라는 소식이 있어.

뿅! 이 그림이 네 그림이냐?



핑오님! 안녕하세요?

저는 챔프점수를 타기 위해 노력하고 있는 독자입니다.

그동안 핑오님께 많은 사연을 보냈는데 하나도 뽑히지 않아 무척 실망이 큽니다. 그러나 꾸준히 노력하면 언젠가는 꼭 크게 사연이 실리겠지 하는 생각으로 이 글을 보냅니다. 그런데 5월호 챔프를 보고 아주 기가 막히고 어이없게 한 것이 있었습니다. 바로 챔프아트갤러리가 그 이유입니다.

한마디로 '뿅'하고 없어진 것입니다. 게다가 저도 그림을 그려보냈는데 (아주 힘들게 그려서) 그렇다면 제 그림도 '뿅'하고 없어지는 건가요?

핑오님! 이런 불상사를 봐서라도 꼭 좀 뽑아주세요. 또한 이제 곧 저희집이 이사를 하는데 이사 선물로 어떻게 안될까요?

핑오의 사과

챔프 5월호에 '아트갤러리'가 실리지 않아서 많은 독자들이 상당히 당황했나봐. 실은 5월호에서는 다른 기사와 공략들이 너무 많아서 부득이하게 '아트갤러리'를 빼게 되었지 뭐야. 응모해 준 독자들에게 너무 미안해. 다음부터는 빠지지 않도록 할께.

그리고 세훈이 그림도 지지리한테 물어봐서 이렇게 빼줬지? 어때 '뿅'하고 사라지지 않았지?

영욱이는 얼레리꼴레리!

안녕하세요? 핑오님?

저 영욱이예요. <나라사랑, 챔프사랑, 챔프는 나의 친구, 나는 영원한 챔프친구> 라는 표어를 내걸고 지내는 영욱이예요. 잘 기억해 주세요.

이번에 저의 사랑 감정을 핑오님께 털어놓고 싶네요.

전, 그녀만 보면 가슴이 뛴다구요. 그를 알게 된 것은 작년 가을이예요. 그때 제가 잘 가는 게임센터에서 그녀를 처음 보았죠. 그녀는 버파3를 재미있게 즐기더군요. 저보다 더 잘할 때도 있어요. 특히 파이와 울프로 할 때는 무서울 정도예요.(사실은 너무 표정이 귀여워요) 그녀와 대화도 몇마디 주고 받았는데 그때마다 떨리고 가슴이 뛰고 다리가 후들거린다구요.

물론 이전에도 연예인들을 많이 좋아해 봤지만 이렇게까지 심하진 않았어요. 옆에 가서 말을 걸고 싶은데 전 내성적이라 말이 잘 안나와요.

핑오님 저에게 용기를 주세요. 간절한 마음으로 답변 기다릴게요.

핑오의 답변

영욱이가 사랑에 빠졌군. 하하하. 옛날 핑오의 모습을 보는 듯 하군. 나도 한때 핑순이한테 사랑에 빠져서 밥도 안 먹고 잠도 못 잘 지경이었어.

그런데 영욱이는 너무 고민하는 것 같군. 남자라면 용기있게 그녀에게 말도 걸 줄 알아야지. 하지만 아직은 나이가 어리니까 그 여학생하고 친구로서 우정을 길러보는 것도 좋을 것 같아.



답만 맞으면 되는 거 아니야?

안녕하세요. 띵오님

저는 공부를 그렇게 잘 하지 못하지만 우연히 교내 수학, 과학 경시대회에 나가게 되었습니다. 그래서 집에 가서 자랑을 했습니다. 수학은 자신 있었기 때문입니다. 드디어 수학 시험 시간. 생각보다 어렵지는 않았습니다. 아마 다 맞을 것 같았습니다. 수학시험 시간이 끝난 후 옆의 친구가 "너 풀이과정 다 적었니?"라고 물었습니다. 그래서 저는 "아니"라고 했습니다. 그러자 친구가 하는 말이 풀이과정을 안 적으면 틀린다고 했습니다. 그 순간, 하늘이 [illegible] 습니다 [illegible] 지만 [illegible] 다. 아 [illegible] 서 [illegible]



띵오의 답변

역시 우리 챔프 독자들은 공부도 잘한다니깐. '게임을 잘하는 사람이 수학도 잘한다' 뭐 그런 게 아닐까? 이왕이면 이름도 써주지 그랬어? 경시대회에 나간 것만해도 자랑거리인데.. 실수를 경험하는 것도 앞으로의 성공을 위해 약이 될 수 있으니까 너무 낙담하지 마.

공공질서 잘 지켜, 석일이처럼 되지말자



안녕하세요?

저는 챔프가 발행일이 바뀐 후로 득을 보고 있습니다. 왜냐하면 용돈 받는날이 10일이니까요. 이번에도 어김없이 돈을 가지고 서점에 갔습니다. 사고 보니 돈이 남는 거예요.(챔프는 가격도 안 오르고 페이지가 늘어났고 내용이 알차 다른 잡지보다 좋다) 그래서 초콜렛을 3개 사서 하나는 가다가 먹고 2개는 학원에서 먹으려고 하였다. 정신없이 챔프를 읽으면서 초콜렛을 먹다가 무심코 초콜렛 껍질을 길에 버리고 말았습니다. 그런데 그게 경찰 아저씨한테 들키고 말았던 것입니다. 아저씨는 저에게 벌금 2만 5천원을 내라고 무섭게 말씀하시는 것이였어요. 저는 한참이나 빌고 빌어서 겨우 그 방을 청소하는 것으로 끝났지요. 띵오. 저처럼 길에다 쓰레기 버리지 말기 바..

[illegible]

띵오의 탄식

악! 띵오도 악몽이 되살아나는군. 그게 1년전이던가. 한참 심하게 단속할 때 띵오도 횡단보도를 삐딱하게 건넜다고 벌금을 물었어. 너무 아까웠지만 평소에 잘 지켰다면 벌금 같은 거 물지 않았겠지. 석일이도 한번 실수했으니까 다음부턴 준법정신을 살려 공공질서를 잘 지키도록 하자. 띵오도 조심하도록 하지.

야호! 내가 뽑혔다!

안녕하세요? 띵오님

벌써 3~4번은 보낸 것 같은데 정말 안 뽑히네요.

이번에도 챔프를 등교길에 샀지요. 그래서 학교 화장실에서 몰래 보고 있던 중 팡팡 스튜디오에 제 이름이 없자 화가 나서 소리를 '꽥'하고 질렀습니다. 그러자 제 친구는 제가 깡패에게 당하는 줄 알고 문을 두드리고 "야, 너 왜그래?"하고 소리를 지르며 흥분했습니다.

순간 전 너무 창피해서 나갈 수가 없었습니다. 결국 전 애들이 다 가기까지 기다렸다가 나오는 바람에 수업시간에 늦고 말았지요. 그러니까 진작 뽑아주셨으면 이런 일 없는 건데...



[illegible] 소리 지르지 않았을까? 보나마나 그랬을 거야. 당당하게 밖에서 보지, 왜 화장실에서 보고 창피해서 나오지도 못하는 사태를 만든 거니? 혹시 이번에는 너무 기뻐서 자다가도 '와, 내 이름이 실렸다.' 하고 헛소리하는 거 아니야?

[illegible] 타마고치, 된장국에 빠지다!

언제나 챔프 열성독자인 도형입니다. 저는 타마고치가 나오자마자 단번에 외상으로 샀지요, 거금 3만원으로 똘똘 뭉쳐진 병아리 한마리를 산 셈이죠. 4살까지는 아주 순조롭게 키웠죠. 지능지수도 아주 높았구요. 그런데 문제는 학교에서 일어났습니다. 떨어뜨리면 병아리가 죽는다는데 그만 떨어뜨려버린 것입니다. 그러자 띠잉~ 하는 소리와 함께 새로운 알이 생겼죠. 전 그때 울뻔했습니다. 그 다음부터 다신 남의 손에 넘어가지 않도록, 아니 아예 눈에 안 띄도록 안 주머니에 달고 다니고 있습니다. 타마고치 비기도 발견했는데 따로 점수 안 주나요?

[illegible]

받을 사람 : 띵오님

안녕하세요? 처음으로 띵오님께 사연을 보내는 경주의 이연주입니다.

오늘 아침에 어제 사온 중국산 타마고치를 보면서 밥을 먹고 있는데 남동생이 보여달라는 거에요. 그래서 보여준다고 건네주다가 그만.. 중간쯤 가다가 된장국에 퐁당...

건지라고 제가 막 파닥파닥대니까 동생은 천천히 들어올렸는데 자고 있던 타마고치가 그대로 즉사하고 만 것입니다. 말리고 조립하니까 다행히 고장은 안 났지만 다시 키워야해요. 예구 서러워라. 그럼 이만 줄이겠습니다.

[illegible]



띵오의 감탄

모두들 벌써 타마고치에 재미를 들이고 있군. 띵오도 갖고 싶지만 주머니가 텅 비어서 엄두도 못 내고 있는데... 그래 그게 그렇게 재미있니?

정보 빠른 챔프에서 제일 먼저 타마고치에 대한 기사를 실었고 이제는 연재까지 한다니 다마고치 갖고 있는 독자들은 좋겠구나. 나도 얼른 병아린지,강아지를 사야겠다.

이상 사연이 채택되신 분들에게는 700점을 드립니다.

행운의 팡팡맨 500점을 드립니다

[illegible]

소프트 발매 리스트

同: 국내 동시 발매 게임
N: 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★: 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 5월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	5/ 2	디 앤솔브드	버진	7,800엔
	5/ 2	페이드 투 블랙	EAV	5,800엔
	5/ 2	포뮬라 서커스	일본물산	5,800엔
	5/ 2	아스카120%엑센트	패밀리소프트	5,800엔
	5/ 2	라이어트 스타즈	핵토	6,800엔
	5/ 9	나노테크 워리어	버진	6,500엔
	5/ 9	열리지 않는 방	비지트	5,800엔
	5/16	에베루즈	타카라	6,800엔
	5/23	마리의 아트리에	가스토	5,800엔
	5/23	힘내라 모리가와군 2호	SCEI	4,800엔
	5/23	인디500	토미	5,800엔
	5/23	넥스트킹 사랑의 천년왕국	반다이	6,800엔
	5/23	런어바우트	아노만	5,800엔
	N 5/23	디피트 라이트닝	디클즈	5,800엔
	5/30	다크헌터(하)	고에이	6,800엔
	5/30	진시황제	상그리라	6,600엔
	5/30	에이스 컴뱃2	남코	5,800엔
	5/상순	건담 0079 더 워 포 어스	반다이	7,800엔
	★5/하순	파이널 판타지 택틱스	스퀘어	미 정
	5/하순	제로4챔프 DooZy-J Type-R	미디어링	미 정
	5/예정	초인학원 고카이저	아반프런트	5,800엔
	5/예정	케인 더 뱀파이어	BMG 저팬	미 정
	5/예정	임팩트 레이싱	코코넛저팬	6,800엔
	5/예정	콘트라 -레가시 오브 워-	코나미	5,800엔
	5/예정	스파이더	BMG 저팬	5,800엔
	5/예정	데카4구 -티프 더 트럭-	휴먼	5,800엔
	5/예정	네오루드	테크노 소프트	6,800엔
	5/예정	더 마스터즈 파이터	시네마 서플라이	5,800엔
SS	5/ 2	기동전함 나데시코	세가	5,800엔
	5/ 2	디 앤솔브드	버진	7,800엔
	5/ 2	데카4구 -티프 더 트럭-	휴먼	5,800엔
	5/ 2	펑키헤드 복서스 플러스	요시모토흥업	5,800엔
	5/ 9	프리토크 스튜디오	미디어엔터테인먼트	5,800엔
	5/16	그루브 온 파이트	아트라스	5,800엔
	5/16	그루브 온 파이트(확장 램 동봉)	아트라스	7,800엔
	5/16	크라임 웨이브	버진	5,800엔
	5/16	에베루즈	타카라	6,800엔
	5/16	브레이크 포인트	팩 인 소프트	6,800엔
	5/23	게임천국	자레코	5,800엔
	5/30	다크헌터 (하)	고에이	6,800엔
	5/30	스쿨 팡-공아외전	데이타이스트	5,800엔
	5/30	J리그 고 고 골!	테크모	5,800엔
	5/하순	D-서드	타카라	5,800엔
	5/하순	디지털앤주-전뇌천사SS-	덕간서점	5,800엔
	5/하순	제로4챔프 DooZy-J Type-R	미디어링	6,800엔
	5/하순	루나 실버스타스토리 MPEG판	각천서점	미 정
	5/예정	보이스 판타지아	강담사	6,800엔
	5/예정	임팩트 레이싱	코코넛 저팬	미 정
	5/예정	콘트라-레가시 오브 워	코나미	미 정
N64	5/30	와일드 초퍼즈	세타	8,800엔
	5/30	시공전사 튜록	어클레임 저팬	7,800엔
	5/30	가자가자! 트러블 메이커즈	에닉스	8,900엔
	5/예정	블레이드 앤 배럴	남코	9,800엔
	5/예정	소닉윙즈 어설트	비디오시스템	9,800엔

발매돌이 한마디 : PS와 SS의 저조 속에 「가자가자! 트러블 메이커즈」 등 N64의 파도가 몰아 친다.
이제부터 본격적인 3파전의 개막이다.

'97년 6월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	6/ 5	월드사커 위닝 일레븐'97	코나미	5,800엔
	6/ 6	퀀텀 게이트	가가 커뮤니케이션즈	5,800엔
	6/12	포이터즈 포인트	코나미	4,800엔
	6/13	어라이드 제네럴	엑싱	5,800엔
	6/19	두근두근 메모리얼 대전 교환구슬	코나미	5,800엔
	6/20	베이비 유니버스	소니	4,800엔
	6/27	타임 크라이시스	남코	7,800엔
	6/27	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	6/27	제로 디바이드2줌5,800엔		
	6/27	첫사랑 발렌타인	패밀리소프트	5,800엔
	6/27	프루프 클럽	유타카	5,800엔
	6/하순	파랜드 스토리	TGL	6,800엔
	6/예정	트레저 기어	미래 소프트	5,800엔
	6/예정	로보피트2	알트론	5,800엔
	6/예정	피파축구'97	EAV	5,800엔
	6/예정	바운티스워드 퍼스트	파이오니아LDC	5,800엔
	6/예정	나스카 레이싱	시에라	5,800엔
	6/예정	메탈엔젤3	팩 인 소프트	6,500엔
	6/예정	건담 더 배틀 마스터	반다이	6,800엔
	6/예정	서력 1999 -파라오의 부활-	BMG	미 정
	6/예정	보디 하자드	휴먼	5,800엔
	6/예정	신세기 반게일	유미디어	5,800엔
	6/예정	토탈 NBA'97	소니	4,800엔
	6/예정	퍼즐 아리나 투신전	타카라	5,800엔
SS	6/13	베이직 포 세가 새턴 케이블 접속 타입	덕각서점	14,800엔
	6/13	베이직 포 세가 새턴 스탠드 어론 타입	덕각서점	12,800엔
	6/13	미니4구 슈퍼팩토리	미디어 퀘스트	5,800엔
	6/19	사라만다 디럭스팩 플러스	코나미	미 정
	6/20	웰컴 하우스	이미지니어	6,800엔
	6/20	레이빗	EAV	5,800엔
	6/20	아목(AMOK)	고에이	5,800엔
	6/20	와쿠와쿠7	선소프트	5,800엔
	6/20	와쿠와쿠7 (확장 램 동봉)	선소프트	7,800엔
	6/20	매지컬 드롭3	데이터이스트	5,800엔
	6/20	초플라피	데비소프트	5,800엔
	6/20	자염룡	동	5,800엔
	6/27	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	6/27	제독의 결단3	고에이	9,800엔
	6/27	월리 웜뱃	허드슨	5,800엔
	6/하순	대전략-스트롱 스타일	OZ클럽	6,800엔
	6/하순	문 크레이들	팩 인 소프트	6,800엔
	6/하순	마법학원 루나	카도가와 서점	미 정
	N 6/예정	소닉 잼	세가	4,800엔
	6/예정	초시공요새 마크로스	반다이비주얼	6,800엔
	6/예정	다이스키	가가 커뮤니케이션	미 정
	6/예정	매스 디스트럭션	BMG 저팬	미 정
N64	6/14	스타워즈-세도우 오브 디 엠파이어	닌텐도	미 정
	6/하순	대스모	보톰업	미 정
NEOGEOCD	6/하순	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔

발매돌이 한마디 : 「진설 사무라이스피리츠 무사도열전」, 과연 이번달에는 진짜로 나오는 것일까?
그리고 화제의 「베이직 포 세가 새턴」이 드디어 발매되는군!

'97년 7월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	7/ 4	엔젤 블레이드	온데만도	5,800엔
	7/ 4	매드 스톨커	패밀리 소프트	5,800엔
	7/ 9	사라만다 디럭스팩 플러스	코나미	미 정
	7/10	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 1		
		무지개색 청춘	코나미	미 정
	7/18	마스터 오브 몬스터즈	도시바	5,700엔
	7/18	뇌노기병 가이브레이브	액세라	5,800엔
	7/중순	토리퍼즈	산토스	미 정
	7/하순	커니즈 하트 EZ	아트딩크	5,700엔
	7/예정	우주기동 바나크	어스익	미 정
	7/예정	하드블로	EAV	5,800엔
	7/예정	타이거 샤크	소프트뱅크	3,800엔
	7/예정	아머드 코어	프롬 소프트	5,800엔

'97년7월 발매 소프트

	발매일	게 임 명	회사명	가격
PS	7/예정	랑그릿사 1&2	메사이아	5,800엔
	7/예정	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
	7/예정	사가 프론티어	스퀘어	미 정
	7/예정	모빌슈츠 건담 퍼펙트 원 이어 워	반다이	6,800엔
	N7/예정	프리쿠라	엑싱	4,800엔
	N7/예정	원더3	엑싱	4,800엔
	N7/예정	퀘스트 포 페임	소니	미 정
SS	7/10	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.1 무지개색 청춘	코나미	미 정
	★7/25	슈퍼 로보트대전F	반프레스토	6,800엔
	7/하순	御意見無用	미디어뮤즈	5,800엔
	N7/예정	건 프론티어	엑싱	4,800엔
	N7/예정	프리쿠라	엑싱	4,800엔
	N7/예정	원더3	엑싱	5,800엔
	7/예정	유구환상곡	미디어 웍스	5,800엔
	N7/예정	새턴 뮤직 스쿨	워카제작소	8,800엔
	7/예정	슬레이어즈 로얄	카도가와 서점	미 정
N64	7/예정	레이브 리미트	세타	미 정
	7/예정	멀티 레이싱 챔피온쉽	이미지니어	8,900엔

발매돌이 한마디 : 「두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.1」 발매! 최소 드라마 시리즈 3편까지는 발매될 예정인데, 과연 두근두근의 열기를 이어받을 수 있을까?

발매미정소프트

	게 임 명	회사명	가격
SFC	오! 나의 여신님!	KSS	10,800엔
PS	쿨 보더2	웹시스템	5,800엔
	B선상의 아리아	강담사	6,800엔
	저니맨 프로젝트 페가사스 프로젝트	반다이	8,800엔
	유구환상곡	미디어 웍스	5,800엔
	마리아	액세라	6,800엔
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	더 킹 오브 파이터즈' 96	SNK	미 정
	사무라이 스피리츠 검객지남팩	SNK	5,800엔
	메탈 슬러그	SNK	미 정
	브리건다인	E3스템	5,800엔
	브레스 오브 파이어Ⅲ	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 (달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 (사투! 와이리넘버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 (최후의 결전!)	캡콤	미 정
	공각기동대	SCE	미 정
	아루남의 날개	라이트 스텝	5,800엔
	위자드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	5,800엔
	포토제닉	선소프트	미 정
	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
	드래곤 볼GT	반다이	미 정
	N 사운드 노벨 쯔꾸루2	아스키	미 정
	N 프론트미션 얼터너티브	스퀘어	미 정
	수라의 문	강담사	5,800엔
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
	N 화성이야기	아스키	미 정
	트윈비RPG	코나미	미 정
	메탈기어 솔리드	코나미	미 정

발매미정소프트

	게 임 명	회 사 명	가격
PS	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	노엘2	파이오니아LDC	미 정
	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
	충룡	반프레스토	미 정
	환상수호전2	코나미	미 정
	N 파워돌2	아스키	미 정
	N 문	아스키	미 정
	N 스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	미 정
	N 던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
	N 두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
SS	라이센스 퍼즈란 퍼즐 랜드	다이키	미 정
	바이러스	허드슨	미 정
	보칸과 일발! 도론보 완벽판	반프레스토	5,800엔
	팡즈 포룸	일본 MMI	미 정
	팔콤 클래식	팔콤	5,800엔
	마리아	액세라	6,800엔
	아이언 블러드	어클레임 저팬	5,800엔
	하루카제전대V포스	빙	5,800엔
	판타즘	아우트리거공방	9,800엔
	데자에몽2	아테나	5,800엔
	이미지 파이트 앤 엑스얼티 플라이	엑싱	4,800엔
	에드워드 랜디	엑싱	4,800엔
	바이오 하자드	캡콤	5,800엔
	폭렬헌터R	킹레코드	5,800엔
	루팡 3세 마스터 파일2	스파이크	5,800엔
	쓰리 더티 드와브스	세가	5,800엔
	어설트 리그스	소프트뱅크	5,800엔
	둠	소프트뱅크	5,800엔
	프라이벌 레이지	소프트뱅크	3,800엔
	리턴 파이어	소프트뱅크	3,800엔
	구극 타이거2 플러스	나그자트	5,800엔
	랑그릿사4	메사이아	미 정
	리얼 사운드	와프	6,400엔
	킬링타임	어클레임저팬	미 정
	X-맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	미 정
	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
	엔젤 그래피티S	코코넛 저팬	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	페이크 다운	시스템사콤	미 정
	모험활극 모노모노	상영사	미 정
	아젤 -팬저 드래군RPG-	세가	미 정
	J리그 프로축구 클럽을 만들자!2	세가	미 정
	택틱스 포뮬라 원	세가	미 정
	거리	춘 소프트	미 정
	선굴활룡대전 카오스시드	네버랜드	미 정
	택티컬 파이터	미디어링	미 정
	길티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
	핫스텝 아이돌	미디어엔터테인먼트	6,800엔
	세가 투어링카 챔피온쉽	세가	미 정
	캉캉바니 엑스트라	키드	미 정
	컬드셉트	세가	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
	레이야 섹션2	미디어퀘스트	미 정
	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
	마도이야기	컴파일	5,800엔
	위자드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
	헥스 어드벤처	BPS	5,800엔

	게 임 명	회 사 명	가 격
	맥 워리어2	액티비전	미 정
	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
	가디언 포스	석세스	미 정
	바로크	스팅	미정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
	mr. BONES	세가	5,800엔
	블루 브레이커	휴먼	미 정
	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
	X2	캡콤	미 정
	졸업S	NEC	6,800엔
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	라스트 브롱크스 -동경번외지	세가	미 정
	드래곤 나이트4	NEC	미 정
	드래곤 나이트	엘프	미 정
	마법소녀 프리티사미	NEC	미 정
	실황 파워풀 프로야구97	코나미	미 정
	선더포스5	테크노소프트	미 정
	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	미 정
	★그랜디아	게임아 츠	미 정
	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 (달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 (사투! 와이리넘버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 (최후의 결전!)	캡콤	미 정
	록맨X4	캡콤	미 정
	★바이오하자드2	캡콤	미 정
	환상수호전	코나미	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
N64	카멜레온 트위스트	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	카바리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	핵센	게임뱅크	9,800엔
	힘내라 고에몽5	코나미	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	마법기사 엘테일	이미지니어	9,980엔
	리즌	이미지니어	미 정
	3D 격투	이미지니어	미 정
	심시티 2000	이미지니어	미 정
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★ 슈퍼 로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
	골든아이007	닌텐도	9,800엔
	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	바기부기	닌텐도	9,800엔
	클라이머	닌텐도	9,800엔
	골프	닌텐도	9,800엔
	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	봄버맨64	허드슨	미 정
	슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
	실황 골프 토너먼트97	코나미	미 정
	휴먼 그랑프리	휴먼	미 정
	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정
	마더3	닌텐도	미 정
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	N 에어로 게이지	아스키	미 정
M2	D의 식탁2	와프	미 정

이달의 구입 추천작 BEST 5













폭스는 죽지 않았다.
다만 세대교체가 있었을 뿐...

스타폭스 64

SFC로 발매됐던 전작 『스타폭스』의 영광을 재현하기 위해 N64로 발매된 『스타폭스64』. 스펙의 향상으로 화려해진 그래픽과 사운드, 또한 N64만의 장점인 아날로그 스틱에 의한 부드러운 움직임은 플레이어를 다시 한번 SF슈팅 게임의 세계에 빠져들게 해 줄 것이다.

■제작사: 닌텐도
■장르: 3D슈팅
■발매일: 97년 4월 27일
■발매가: 8,700엔(진동팩 포함)

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

우주에 펼쳐지는 또 하나의 스타워즈

라이라트계...

아름답게 빛나는 항성 '라이라트'를 중심으로 하는 중간 규모의 혹성집단이 라이라트계이다. 이곳에 사는 모든 생명체는 축복받은 자연환경 속에서 평화롭게 세월을 즐기며 보내고 있었다. 한 사나이가 나타나기 전까지는...

제 4혹성 코넬리아에서 태어나 자란 천재과학자 Dr. 엔돌프는 어린 시절부터 비범한 소질을 보이며 아직 젊은 시절이었던 청년기에 초차원 공간에 걸친 동력기관 개발의 제1 인자가 되었다. 또한 최근에는 바이오 테크놀로지의 연구가로서도 이름을 날리고 있다. 그러나 그의 특출한 재능은 변혁을 원치않고 현상태의 평화를 요구하는 코넬리아에서는 받아들여지기 어려운 것이었다.

아무도 눈여겨 봐주지 않는 천재... 이러한 사실 앞에 차례로 삐뚤어지기 시작한 그의 두뇌는 이욕고 이성을 잃고 폭주하기 시작했다.

그러던 어느날... 참사는 어떠한 예고도 없이 코넬리아의 주민들을 덮쳤다. 엔돌프가 비밀리에 개발해 왔던 궁극의 과학병기가 주요도시에 대해 공격을 개시한 것이다. 코넬리아 방위군의 필사적인 노력에 의해 전멸의 위기는 모면할 수 있었으나 코넬리아는 괴멸적 타격을 입게 되었다. 1급 범죄자로 취급되어 체포된 엔돌프는 군의 최고 책임자 페퍼 장군의 손에 의해 가까운 혹성 '베놈'으로 영구 추방됐다...

5년 후, 코넬리아 혹성 관측 연구소의 보고에 의해 혹성 베놈에서



발신된 불온한 메시지를 확인한 페퍼 장군은 그 조사를 용병 유격대에 의뢰했다.

『스타폭스』...

리더인 제임그 맥클라우드, 피그마 덴가, 페피 헤어의 3인조로 이루어진 유격대.

거대한 군사기지로 변모되어 버린 베놈에서 제임스와 페피를 기다리고 있던 것은 피그마의 배반 행위였다. 모든 것은 피그마가 황제라고 부르며 따르는 사나이, 과거의 천재 엔돌프의 계획된 함정이었다. 생명의 위협 속에서 간신히 탈출할 수 있었던 페피는 고향인 혹성 '페퍼룬'에 돌아와 제임스의 아들 폭스에게 아버지의 최후를 알리지 않을 수 없었다.

베놈에서의 사건은 추방당한 코넬리아에 대한 엔돌프의 선전포고에 지나지 않았다. 수년간에 걸쳐 엔돌프는 라이라트계의 혹성을 차례로 침략해 왔다. 그리고 지금, 드디어 마의 손은 코넬리아에까지 다가서려 하게 됐다.

엔돌프의 군세는 이미 코넬리아 방위군에게 있어 어떻게 해 볼 수도 없는 규모로 성장해 있었다. 페퍼장군은 작전사령실에서 혼자 고민에 빠져 있었다.

'최후의 수단인가...'

고심하던 끝에 내린 결단이었다. 결코 베놈에서의 비극을 잊어버린 것은 아니었다. 그러나 다른 선택의 여지가 없다는 것 또한 페퍼장군 자신이 제일 잘 알고 있었다.

그는 한명의 청년에게 연락을 했다. 청년의 이



신생 스타폭스의 멤버들



폭스 맥클라우드

스타폭스의 젊은 리더. 죽은 이버지의 유산이기도 한 우주 모함 그레이트 폭스호를 이끌고 일을 찾아서 은하계를 떠도는 프리 파일럿이다. 그 정의감과 항상 동료를 생각하는 책임감에서 리더로서의 인망도 두텁다.



스리피 토드

가장 나이가 어린 멤버. 천성이 밝은 성격으로 가끔 너무 들떠 실수를 할 때가 많지만 팀에서 빼놓을 수 없는 무드 메이커이다. 또한 그 성격과는 반대로 메카닉의 개발능력과 분석능력이 뛰어나다.

특수능력
보스와의 전투시 보스의 약점과 내구력의 수치를 표시해 준다.



페피 헤어

경험과 지식 양쪽 모두 풍부한 베테랑 전사. 폭스의 아버지와는 초대 스타폭스의 동료였다. 지금은 폭스의 성장을 도와주고 지켜주는 아버지적인 존재이다.

특수능력
각 스테이지에서 코스별 클리어 어드바이스를 해준다.



팔코 란발디

조종 테크닉은 폭스보다도 뛰어나다는 소문이 있는 남자. 팀에 소속되기 전의 이야기는 동료들에게도 하지 않았지만 그 성격으로 짐작컨데 과거에는 상당히 천방지축이었을 것이라고 쉽게 상상할 수 있다.

특수능력
게임 클리어보다 상급 코스로 가는 열쇠를 쥐고 있는 캐릭터. 게임 플레이 시에 나오는 대사를 놓치지 말자.

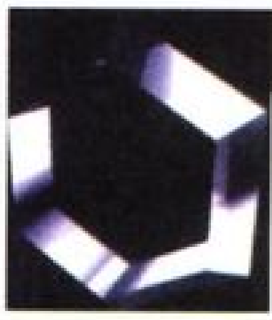
름은 폭스 맥클라우드. 그는 신생 '스타폭스'의 젊은 팀 리더이다.

위기를 구해주는 아이템

아이템은 맵 위에 배치되어 있는 것과 적 편대, 또는 특정 적 캐릭터를 없애면 나타난다. 아이템의 위치는 각 스테이지별로 다르기 때문에 위치를 확실히 외워두는 것도 필승전략 중 하나이다.



레이저 에너지
어윙의 레이저를 3단계까지 파워 업 시켜준다



서플라이 링
실드 게이지를 조금 회복시켜 준다



실드 링
1스테이지에서 3개를 모으면 실드 게이지의 최대치가 늘어난다. 6개를 모으면 1UP



리저브 봄
봄의 잔여수가 1개 늘어난다



미들 서플라이
서플라이 링보다 많은 양의 실드 게이지를 회복시켜준다

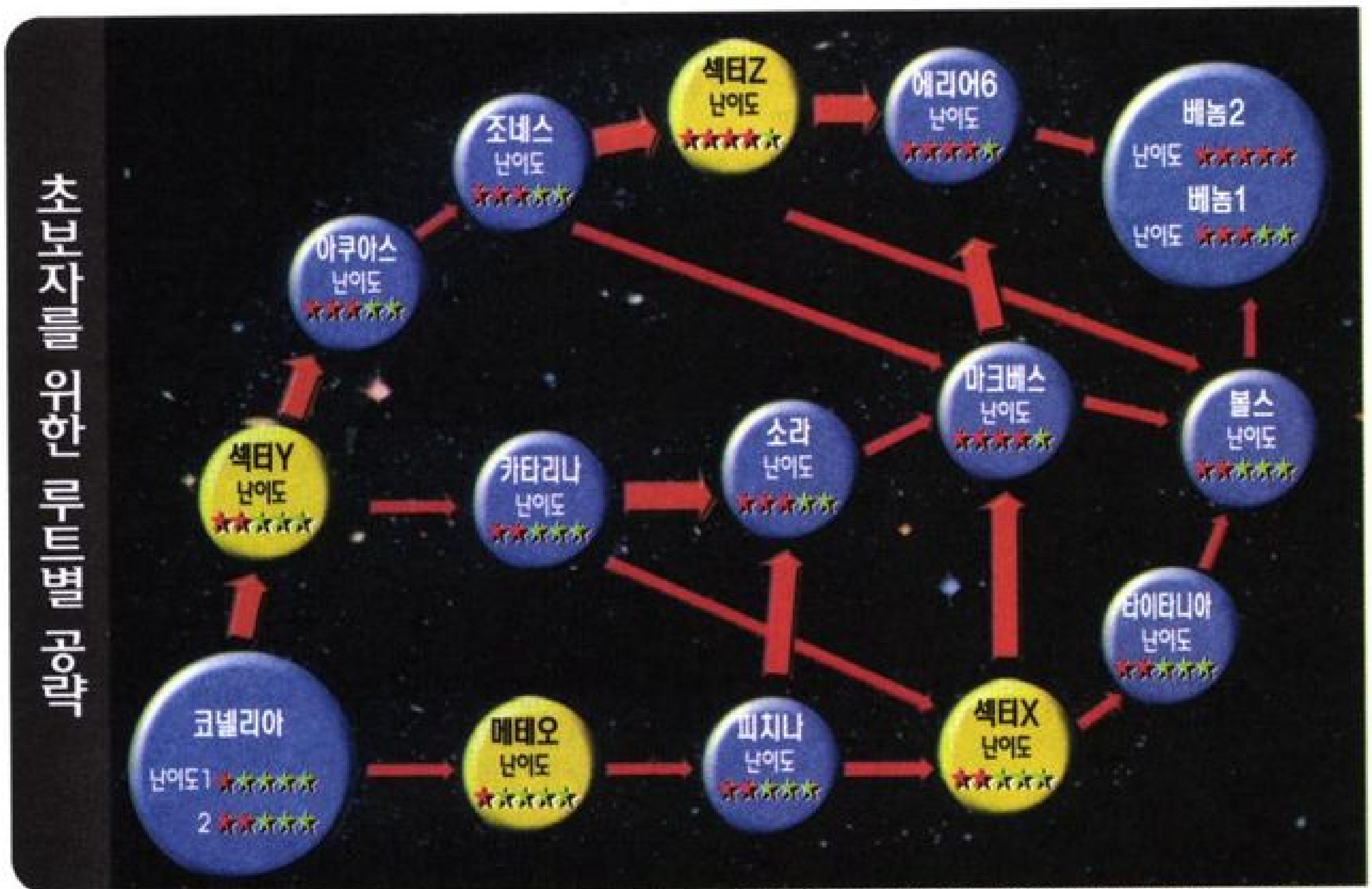


윙 리페어
파손된 어윙의 날개를 새로운 것으로 교체 시켜 준다

1. 운석을 지나서



초보자를 위한 루트별 공략



각 스테이지별로 나와 있는 화살표는 가느다란 것이 통상 클리어로 진행되는 방향, 굵은 것이 특정 조건을 만족시킨 경우에 진행되는 방향을 표시하는 것이며 별마크는 스테이지의 난이도를 나타내는 것이다. 황색으로 표시되는 스테이지는 우주공간, 그 외에는 혹성내 스테이지를 나타낸다.

통상 스테이지 클리어(작전 종료)　　조건을 만족시킨 클리어 (작전 완료)



팔코가 적에게 쫓기고 있을 때는 가속해서 쫓아가야 한다



호밍 봄을 이용해 적을 일격에 파괴하자

BOSS 그랑가

통상 루트에서 등장하는 보스. 어디를 공격해도 데미지를 입힐 수가 없어 약점을 발견하기 힘들지도 모르지만 그의 약점은 등에 있는 녹색 박스이다.

일단 그랑가의 양 다리중 하나를 파괴하여 이동 불능으로 만든 뒤 쓰러진 그랑가의 등에 있는 녹색 박스를 집중 공격하면 쉽게 이길 수 있다.

우주평화의 요지

혹성 코넬리아

첫 스테이지이기 때문에 적의 공격이 비교적 단조롭고 심하지 않다. 메인 게임을 시작하기 전에 트레이닝 모드를 통해 조작법을 익힌 플레이어라면 쉽게 클리어할 수 있다. 스테이지 클리어에 있어 주의할 것은 세가지로 첫 번째가 쓰러지는 빌딩을 피하는 것, 두 번째가 아이템을 입수할 때 건물에 부딪히지 않는 것, 세 번째가 보스전이다.

이외에도 동료들이 위기의 상황에 처했을 때 구해주는 이벤트도 있지만 이것은 각 스테이지마다 있는 것으로 크게 다루지는 않겠다. 상황에 따라 필요한 것은 사진을 참고하기 바란다.



쓰러지는 건물은 감속과 가속을 적절히 이용하여 돌파





○적에게 뒤를 잡혔을 때는 급회전을 해 뒤로 돌아가자

○원거리에서 다가오는 적을 호밍 봄으로 공격!



실드 링은 하나도 빠짐없이 입수하도록



체크 포인트에서 실드 데미지를 회복

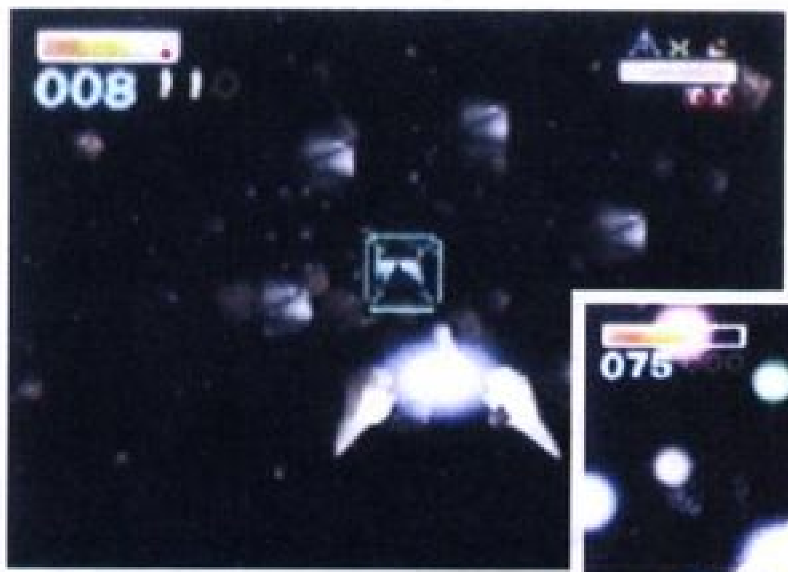


그랑가의 다리를 집중 공격하여 쓰러뜨리자

운석지대를 넘어서

소혹성대 메테오

플레이어를 공격해 오는 적보다 다가오는 운석이 더 큰 장해물이 되는 스테이지. 운석은 두 종류로 나누어 갈색과 회색이 있는데 갈색은 파괴할 수 있지만 회색은 파괴할 수 없다. 따라서 갈색은 되도록 많이 파괴하여 보너스를 얻을 수 있도록 하고 회색은 기체의 수직 이동, 부스트, 감속을 이용해 돌파하도록 하자. 적이 화면에 보이지 않을 때에는 레이저를 항상 록온 상태로 유지해 숨어있는 적의 존재를 확인하도록 하자.



○운석을 파괴해도 격추수에 가산되므로 되도록 많이 파괴하도록 하자

○이 녀석은 호밍 봄이 통하지 않고 공격력도 강하므로 최대한 빨리 레이저로 격추시키자





숨어있는 적은 호밍 봄으로 위치를 확인



집단 편대는 호밍 봄 한발이면 전멸시킬 수 있다



레이저 필드를 펼치는 적은 호밍 봄으로 일소!



○운석으로 위장한 적 유니트를 주의하자



3개의 아이템이 있는 이곳에서 360도 회전을 하면 3개 모두 입수가 가능하다

초고성능 전투기 어윙(ARWING)의 조작법



3D스틱

조종 레버. 어윙을 상하좌우로 이동시킨다. 기수를 올릴 때는 스틱을 아래로, 기수를 내릴 때는 스틱을 위로 올려야 한다.

B 버튼

스마트 봄

A스틱

레이저. 버튼을 누르고 있으면 에너지를 모은 뒤 호밍 봄 공격이 가능하다.

R, Z 트리거 버튼

기체를 수직으로 세운다. 2번 누르면 기체가 그 방향으로 회전한다.

C 버튼

▲/시점변경
▼/브레이크(감속) : 기수를 올린 직후에 누르면 U턴이 가능.
◀/부스트(가속) : 기수를 올린 직후에 누르면 360도 회전이 가능.
▶/통신 : 통신 마크가 나타났을 때 누르면 보급 아이템을 얻을 수 있다.

BOSS 메테오 크래셔

3가지의 공격 패턴을 가지고 있는 메테오 크래셔. 최초에는 레이저 반사 실드를 이용한 공격으로 실드 사이로 보이는 약점을 공격하여 파괴하자. 그 다음에는 본체의 중앙부에서 방전을 일으켜 공격해 오는데 방전이 일어나는 장소의 뒷편에 약점이 있다. 세 번째는 자체가 반전하여 레이저로 공격해 오는 것인데 이것은 롤링을 이용하여 피하고 약점이 보일 때를 노려 공격하자.

2. 뒤를 제압하라




레이저 실드의 틈새로 보이는 약점을 공격


메테오 크래셔가 전동 레이저를 사용하면 롤링으로 피해야 한다

코넬리아군 정보기지

혹성 피치나

적에게 빼앗긴 정보기지를 되찾기 위해 피치나에 도착한 폭스 일행. 이 스테이지는 무수히 보이는 적의 편대를 무조건 격추시키는 것이 첫 번째 목적이다. 단, 적의 수가 많고 스테이지의 후반에 숙적 스타울프도 등장하기 때문에 동료들의 안전도 어느정도 신경을 써주어야 한다. 일단 스타울프가 출현하게 되면 전투가 꽤 어렵게 되므로 초반에 되도록 많은 적 전투기를 격추 시키자.


다수의 적 편대와 싸우게 된다

BOSS 스타울프

여기서 등장하는 스타울프는 시간을 끌게 되면 기지의 자폭 장치가 가동되어 스스로 퇴각하게 된다. 만약 이 곳에서 스타울프의 편대를 전멸시키지 않으면 살아남게 된 스타울프의 편대가 방위 위성 볼스에서 다시 나타나므로 되도록 전멸시키도록 하자. 이제까지의 보스와는 달리 작고 빠르기 때문에 격투가 어려울 것이라 생각되지만 급속 반전 테크닉을 잘 이용하면 쉽게 쓰러뜨릴 수도 있다.







○숙적! 스타울프의 편대 등장

○기지 내의 자폭 장치가 가동되면 화면 위쪽에 제한시간이 표시된다

○폭발하고마는 피치나 기지

메허속에 감춰진 진실은...

섹터 X 영역

엔돌프가 비밀리에 제작한 병기의 실체를 파악하기 위해 코로니에 진입하는 스테이지. 적의 공격도 거세지만 갑자기 튀어나오는 장해물도 만만치않다. 또한 코스 도중에 지뢰가 설치되어 있는 곳도 있어 부스터를 이용한 가속과 감속의 테크닉이 상당히 요구되는 스테이지이다. 스테이지 내에 루트 분기도 있는데 초보자라면 오른쪽 외곽 루트를 권하고 싶다. 또한 이곳에는 상급 코스로의 워프 존도 있다.


우주의 어둠 때문에 적 편대가 잘 보이지 않는 스테이지


영화 스타워즈의 한 장면이 연상되는 스테이지


기지 내의 지뢰는 접근하거나 레이저로 충격을 입으면 폭발한다. 절대 감속


또다시 나타난 귀찮은 상대. 공격의 중앙에 있으면 타격을 받지 않을 수 있다


기체의 이동시 큰 움직임은 데미지로 연결된다. 신중히!


루트분기. 초심자라면 오른쪽을 권하고 싶다

BOSS HVC-09

기계로 이루어진 거대 로봇. 폭주 상태로 눈에 보이는 모든 것을 파괴한다. 2단계의 공격형태를 가지고 있으며 양쪽 패턴 모두 약점은 머리이다. 적의 움직임을 살펴 패턴을 익힌 후 머리를 집중 공격하여 파괴하자.


머리에 있는 두 개의 약점을 집중 공격하자


HVC-09는 팔을 좌우 한번씩 휘두른 후 '크리에이터는 어디냐?'라는 말을 하고 로켓 펀치를 사용한다. 외워두도록

금단의 혹성
타이타니아

HVC-09와의 전투에서 행방불명된 스리피를 찾기 위해 온 혹성 타이타니아. 이곳에서는 어윙이 아닌 랜드 마스터를 이용하여 전투가 시작한다. 기본적 조작은 어윙과 동일하므로 전방의 적만 주의하면 쉽게 진행할 수 있다.



ⓒ이곳은 랜드 마스터를 이용해 출격!



무너지는 기둥을 피해 상공의 아군을 도와주자



ⓒ탑의 레이저 공격은 피하지 말고 공격으로 대응하자



이 거대한 적을 굳이 파괴할 필요는 없다



호버링을 사용하여 실드 회복!



랜드 마스터의 롤링은 상당한 거리를 순간적으로 이동할 수 있어 적의 공격을 피하기 쉽다

스테이지 진행 중에 탑에서 레이저로 공격해 오는 적이 있는데 피하지 말고 쓰러뜨리는 것이 좋다. 또한 전방에 지뢰가 나타나면 호밍 탄을 이용해 폭파시켜 적을 일소하자.

BOSS
고라스

스리피를 붙잡고 있는 보스 고라스. 이곳까지 오는 도중 되도록 스마트 봄을 사용하지 않고 오는 것이 좋다. 이유는 적의 약점 때문인데 고라스는 양팔이 있는 동안 약점이 노출되지 않는다. 따라서 일단 양팔을 공격해 약점을 드러내야 하는데 스마트 봄 한방이면 그 약점이 그대로 드러나기 때문이다.

고라스의 꼬리 공격은 호버링을 이용해 피하고 약점이 노출됐을 때 약간의 희생을 감소하더라도 속공으로 끝내자.



ⓒ우선 양팔을 공격하여 스리피를 구해내자



ⓒ고라스의 공격은 호버링을 이용해 피할 수 있다

안돌프군 최종 방어라인
방위 위성 볼스

360도로 펼쳐지는 우주전. 방위 위성의 코어를 드러내기 위해서는 일단 코어의 주변에 있는 배리어 발생장치를 모두 격파해야 한다. 총 6개의 발생장치를 모두 격파하면 배리어가 사라지면서 대단위의 편대가 출현하고 잠시 후 스타 울프가 재등장한다(이전 피치나에서 전멸시켰다면 등장하지 않는다).



ⓒ볼스 코어에서 쏟아져 나오는 적 편대



ⓒ우선 6개의 배리어 발생장치를 파괴하자

3. 깊은 동료애. 그러나 그들은



BOSS 볼스 코어

볼스 코어의 약점은 코어에 붙어있는 다수의 핵이다. 단, 이 핵 자체가 공격 무기이기 때문에 레이저를 난사하고 있을 때 접근하면 거의 100% 공격을 받게 된다. 이 때에는 스마트 봄을 이용해 적의 공격을 제압하고 차근차근 핵을 격파해 나가자.


볼스 코어 공격시 스마트 봄을 이용해 적의 공격을 제압하자

BOSS 엔돌프

처음에 엔돌프를 만나게 되면 조금은 놀랄지도 모르겠다. 거대한 얼굴과 두손만이 기다리고 있는 최종 전투. 엔돌프의 공격패턴은 손을 이용한 하단, 상단 펀치, 그리고 박수와 주위의 모든 것을 빨아들이는 흡수이다.

주먹 공격은 의외로 패턴이 단순하므로 쉽게 피할 수 있으며 엔돌프가 어윙을 흡수하려하면 스마트 봄을 입 속에 넣어주자. 손을 먼저 파괴하는 것이 좋으며 마지막에 기계 얼굴이 나타나면 레이저 연사로 처리하자.



결전의 땅, 악의 근원

혹성 베놈

악의 황제 엔돌프가 있는 혹성 베놈. 이곳에 도착하면 엄청난 수의 적으로부터 공격을 받게 된다. 최초에 호밍 봄으로 적을 공격한 뒤 쉬지말고 레이저를 연사하며 롤링으로 이동하자. 이곳에서는 실드링과 레이저 에너지의 두가지 아이템을 필수적으로 갖춰야만 조금 쉽게 진행할 수 있다.

스테이지 내의 루트 분기는 왼쪽으로 이동하는 것이 좋으며 엔돌프와의 대전에 대비해 되도록 스마트 봄을 아끼도록 하자.



스테이지가 시작되자마자 쏟아져 나오는 적 편대

BOSS 바무바무

자신은 직접적인 공격을 하지 않고 도망만 가는 보스 바무바무. 대신 땅을 흔들리게 해 기둥을 쓰러뜨린다거나 주먹으로 벽을 쳐 돌이 떨어지게 하는 등 간접적인 공격이 심하다. 거대한 고래처럼 보이지만 실체는 로봇이므로 몸을 둘러싸고 있는 벽돌들을 부숴뜨리고 몸의 중앙에 위치한 붉은 코어를 격파하면 된다.


이 스테이지에서는 3번의 루트 분기가 기다리고 있다. 좌, 우, 좌의 순으로 진행할 것


갑자기 튀어나오는 기둥을 요리조리 피하며 전진!


벽에서 튀어나오는 기둥들을 피하며 바무바무의 외벽을 파괴하자

2개의 중간 코스 스테이지 소개

앞서 설명했지만 스타폭스64는 각 스테이지별로 나뉘어 있는 어떤 특정 조건을 만족시켜야만 상위 클래스의 코스로 갈 수 있다. 여기서는 손쉽게 갈 수 있는 중간 클래스 2개를 소개하고 그외에 스타폭스64의 플레이에 있어 알아두어야 할 몇가지 사항을 알려주겠다.

작열하는 지옥

혹성 솔라

이 스테이지는 피치나 스테이지에서 스타울프 편대를 전멸시키면 올 수 있는 곳으로 눈에 보이는 모든 것이 마그마로 이루어져 있다. 때문에 타격을 받지 않아도 어윙의 기체에 데미지가 쌓여 추락하게 되므로 서플라이 링을 확실하게 챙기도록 하자. 스테이지 진행 도중에 마그마 속에서 튀어나오는 운석들을 파괴하면 서플라이 링을 얻을 수 있다.



마그마 투성이 스테이지이므로 공격을 받지 않아도 데미지를 입는다

BOSS 상가

바위와 마그마로 이루어진 보스 상가. 마그마 속을 이동하며 갑자기 튀어나오므로 마그마에 어윙이 타격을 입지 않도록 주의하자. 양팔을 파괴하면 마그마 이동에 의한 마그마 파도(?)로 공격해 오는데 때때로 상가의 입에서 내뿜는 운석을 파괴하면 서플라이 링을 얻을 수 있으니 어려운 상대는 아니다.


우선 상가의 팔을 공격! 팔이 없어지면 상가는 이동만 하게 된다


상가가 토해내는 암석을 파괴하면 서플라이 링이 나온다

베놈군 보급기지

혹성 마크베스

적의 보급 열차를 추적하며 파괴하는 스테이지. 대단히 높은 난이도를 자랑하기에 처음 이 스테이지에 도착하면 일발 클리어는 힘들 것이라 생각한다.



보급 열차를 추적하며 공격하는 스테이지. 선로의 장애물을 주의하자

일단 랜드 마스터의 호버링을 자유롭게 구사할 수 있는 테크닉이 필요하다. 수많은 장애물을 피하며 열차를 파괴해야 하기 때문에 호버링을 이용해 스피디하게 이동하는 것이 좋다.

BOSS 벤자민

3가지의 까다로운 공격 패턴을 가지고 있는 보스 벤자민. 일단 벤자민이 사용하는 창에 의한 공격은 호밍 봄을 이용해 일소하며 돌파하자. 그 후 벤자민의 꼬리를 이용한 급강하 공격은 호버링으로 피하고 꼬리를 최우선으로 공격하자. 그 후에 열차의 뒤쪽 부분이 열리는 것을 노려 공격하면 벤자민을 파괴할 수 있다.





◎열차 후부의 문이 열리면 데미지를 입힐 수 있다

◎벤자민의 꼬리공격은 호버링을 이용해서 회피

VS 게임 공략

메인 게임에서는 친한 동료들이었던 스타폭스팀이 VS모드에서는 적기로 등장하게 된다. 올 레인지 모드에서는 2명에서 최대 4명까지 독파이트를 즐길 수 있다.

3종류의 모드에서 격추왕을 노리자

대전 플레이어가 가능한 게임 모드는 『포인트 매치(ポイントマッチ)』『배틀 로열(ロイヤル)』『타임 배틀(タイムバトル)』 등 3종류이다. 모든 모드에서 4인까지의 대전이 가능한데 2~3명이 플레이할 때도 4분할 화면이 되며 플레이어가 없는 화면은 공중대전을 볼 수 있는 카메라 영상이 된다.

포인트 매치



라이벌 동료와 격추시킨 수에 따라 승부를 가린다. 남은 기체수는 무한이며 최후의 일격을 가한 플레이어에게 포인트가 가산된다.

배틀 로열



실드 게이지가 0이 되면 전선을 이탈해 가는데 최후까지 남는 플레이어가 승리한다.

타임 배틀



4인의 플레이어가 서로 격추시키는 것이 아니라 등장하는 적 전투기를 맞춰 추락시켜 포인트를 올려간다. 제한 시간 안에 (1분~5분) 가장 많은 포인트를 획득한 플레이어가 승리.

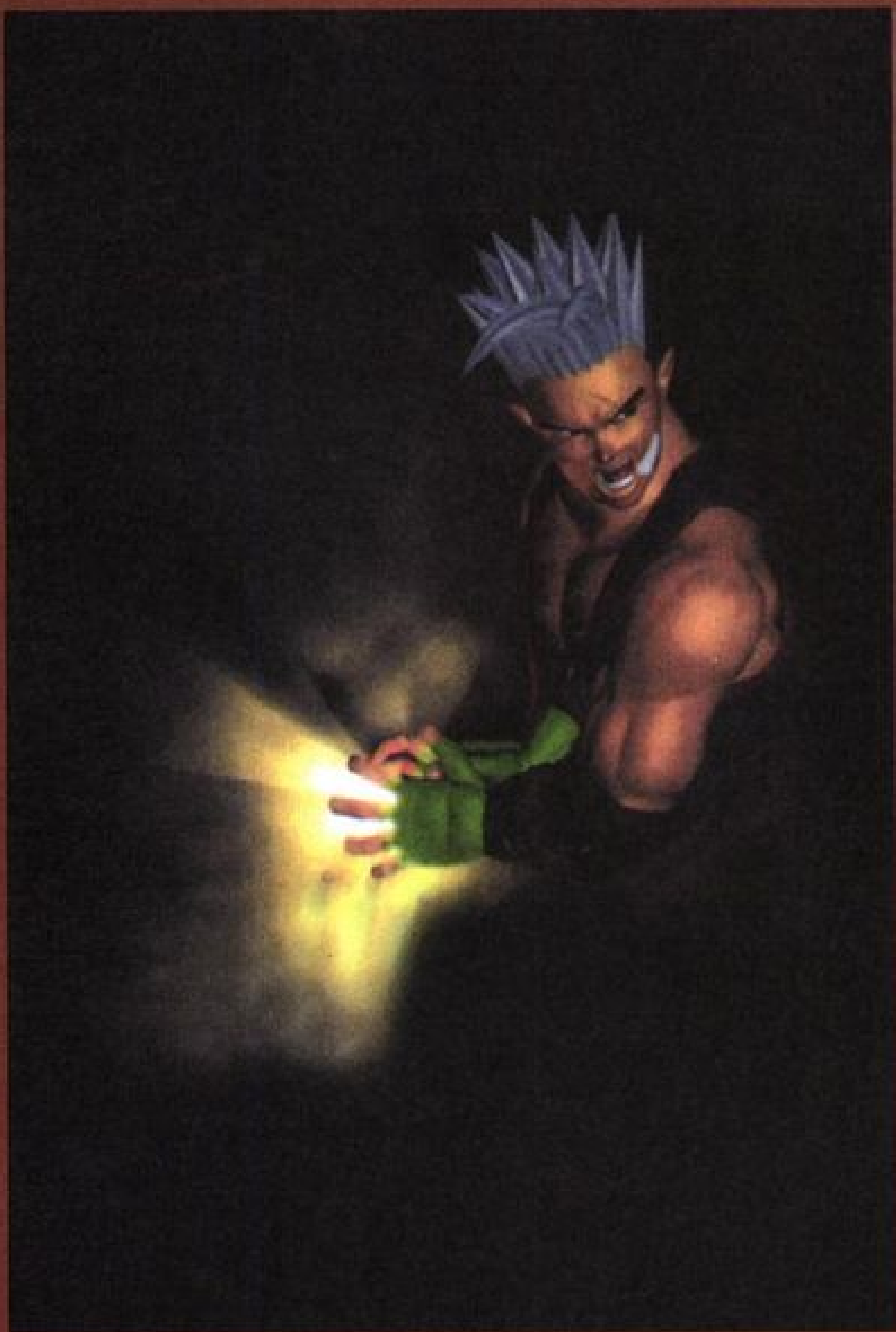
스타폭스 64의 완벽 클리어 어드바이스

1. 모든 분기를 통해 상급 코스를 찾아내자. 상급 코스로의 워프존은 동료들과의 대화에 힌트가 숨겨져 있다.
2. 한번 클리어한 혹성이나 에리어는 별이 반짝이게 된다. 그후 각 스테이지별로 어떤 조건을 만족시키면 훈장이 나타나고 모든 훈장을 모으면 대전 플레이 시에 재미있는 보너스를 즐길 수 있다.
3. 스마트 봄을 발사할 때 레이저 차징을 하고 있으면 스마트 봄이 호밍 스마트 봄으로 바뀐다. 스타울프와의 대전시 유용하게 사용할 수 있다.
4. 스마트 봄을 발사한 후 다시 B버튼을 누르면 자신이 원하는 순간에 자유롭게 스마트 봄을 폭발시킬 수 있다.
5. 1UP은 적의 총 격추수가 100대씩 될 때마다 일어나며 각 스테이지 내의 실드 링을 6개 모아도 일어난다.

© 1997 NINTENDO

4. 땅의 왕자 랜드 마스터





스퀘어의 저력을 보라

토발 2

PS에 진출했던 스퀘어가 처음 내놓았던 토발NO.1은 수많은 신선한 시도와 게임성에도 불구하고 많은 사람들에게 인정받지 못했다. 하지만 그로부터 8개월. 속편 토발2는 우리에게 놀랄만한 모습으로 다가왔다. 미려한 그래픽과 향상된 게임성. 그리고 방대한 퀘스트 모드는 과연 스퀘어라는 말이 절로 나올 정도다.

■제작사: 스퀘어
■장르: 대전격투
■발매일: 97년 4월 25일
■발매가: 5,800엔

그래픽 ★★★★
조작감 ★★★★★
스토리 ★★
연출성 ★★
사운드 ★★★★
소장성 ★★★★

전작과의 차이점

전작에 비해서 월등한 그래픽으로 다시 나온 토발2. 새로운 시스템과 기술, 그리고 새로운 캐릭터들이 대폭 추가되었다. 전작에 비해 전체적으로 깔끔하게 처리되어 배경이 2D와 3D의 복합 구성이면서도 그다지 위화감은 보이지 않는다. 공격적인 게임이 되도록 백대쉬를 4걸음 이상하면 캐릭터가 뒤로 엉덩방아를 찧게 되었다. 그리고 저스트 프레임 시스템이란 기술이 전캐릭터 공통으로 사용이 가능하게 되었고 기를 모아서 가격하는 기술이 생겼는데 가드불능이다.

♣ 저스트 프레임 시스템

연속으로 나오는 고유기술중에 입력버튼의 타이밍에 따라 특별한 기술이 사용되기도 한다. 연속적으로 2,3회에서 10회 이상 연속적으로 들어가기도 한다. 입력 성공시 노란색의 빛이 뿌려지므로 성패여부를 알 수 있으니 트레이닝 모드에서 연습해 보자.

♣기본 구성

L1,L2 점프		▷ 방향으로 짧게 입력.	
R1,R2 가드		▶ 방향으로 길게 입력.	
세모	상단공격	▷▷	대쉬
네모	중단공격	▷▶	달리기
엑스	하단공격	◁◁	백스텝
동그라미	사용안함	◁◀	백스텝2(약간 달림)
앞으로 -상,중,하, J(점프),G(가드)- 로 버튼 표시.		⊙	저스트 프레임 시스템

♣기본 공격

상단,중단,하단 공격이 있다.

강상단공격	상 + G (강상)	
강중단공격	중 + G (강중)	
강하단공격	하 + G (강하)	
점프공격	점프중 상, 중, 하	
다운공격	J + 하	
오의(奧義)	◁ + 중◀(떼면 발사-모으기가능) 체력게이지를 소모한다.	
상단잡기	G (떼지않고) + 중	
하단잡기	▽ + G (떼지않고) + 중	
방어	G	
하단방어	▼ + G	
낙법	(공중에 띄워진 경우 착지직전에) G + 중	
잡은 쪽에서 가능한 행동 (G 버튼을 누른 상태에서 입력)		
이동	▶ Ⅱ ▲ ▼	4방향으로 상대방을 밀거나 끌고갈 수가 있다
		이동중에 추가공격이 가능하다.
타격기	상 버튼은 얼굴을 3회 가격한다 또는 하버튼은 다리를 가격한다.	
	연속 3회 이상 가격당한 상대는 잠시 공격불가 상태가 유지된다.	
	1,2회 가격후 바로 잡은 후 상이나 하 버튼으로 연속가격이 가능하다.	
던지기	중 버튼은 잡고 있는상대를 던진다	
가드	G (+ ▼)	상대의 반격기를 방어한다
잡힌 쪽에서 가능한 행동		
풀어내기	◁◁ ▷▷	상대의 잡기를 뿌리친다
버틴다	◀(상대의 이동방향과 반대입력)—상대방이 밀거나 끌고가는이동방향에 버틴다	
타격기	상 또는 하	누른 버튼에 대응한 타격기로 공격
던지기	G + 중 상대를 던진다	
가드	G (+ ▼)	상대의 타격기를 방어한다
던지기회피	G + 중	던져졌을 때 타이밍을 맞추어 입력하면 던지기후
		다운되지 않고 바로 기상할 수 있다.
일어나기(기상)		
연속회전기상	회전기상중에 같은 방향키 2회입력하면 잠시 멈춘 후에 다시 구른다	
중단기상공격	중	
하단기상공격	하	
그대로 있기	G + J	일정시간 누운 채로 유지하고 있는다

각 캐릭터 커맨드 완전공략

—(마크와 마크2는 기술명이 밝혀지지 않았다)



추지

카츠재단의 광산독점에 반대해서 그린과 결판을 짓기위해 참가

폭열발파





에폰

아버지의 오명을 씻기위해 참가

프레스텔 아로



소돌	상	이풍	상 상
이풍누선	상 상 상		
이풍전철.개	상 상 중(중단은 길게 눌러주면 데미지추가)		
건전소퇴	상 상 하	건전하소	상 상 →하
이풍선	상 중	건소퇴	상 하
리선	← 상(상대에게 등을보임)	측배권	↑또는↓상
측배도각	↓↓또는 ↑↑상		
음연각	일어나면서 강상 (중 중콤보)		
이선붕격파	상대를 등지고 상 상 →중		
강천축	강상	연천축	강상 상
선풍	← 강상	선풍전철	← 강상 중
선풍전철.개	강 상 중 ⊙중		
운축	중	격심주	중(길게)
격주추	중(길게)중	운축소각	중 →하
호개	→ 중	붕암파	→ →중
우전각	← 중	구미	↑또는↓ 중
환신고	↑↑또는↓↓ 중	도각	일어나면서 중 중
도연각	일어나면서 중 ⊙중 중 중	천승	→강중 중
리주쌍퇴	상대를 등지고 중		
리주전각	상대를 등지고 상 중 (또는 ← ←중)		
봉산파	← 강중	봉산승	← 강중 중
지축	하	연도전각	하 중 중
연도소퇴	하 중 ⊙하	연하소퇴	하 하
하소배신	→ 하	파괴답	← 하
파괴선	← 하 ⊙하	파괴난무	← 하 중
강지축	강하	환신전철	강하 (강지축 전에)중
지돌축	→ 강하	강지잔축	→강하 ⊙하
질소호도	대쉬중에 상	질소중퇴	대쉬 시작시 중
질소쌍퇴	대쉬중에 중	질소퇴	대쉬중에 하
이신	점프중 방어		
어1어치기	던지기 또는 ▷던지기 또는 ◁던지기		
파투	◀던지기	외문	▶던지기
마운드포지션	▶◁던지기		
레이브즈플렉스		좌로 밀며 던지기	
시걸 스루	우로 밀며 던지기		
거꾸로	엎어치기 좌로 당겨 던지기		
머리던지기	우로 당겨 던지기	배전도	배후에서 당겨 던지기
?	상 ⊙상	?	← ←중 중 ↓중
?	← ←중 하 중	?	← ←중 하 하 하 중

쟈브	상	원투	상 상
원투 스트레이트	상 상 상	원투 하이킥	상 상 강상
원투 어퍼	상 상 중	미라쥐 콤보	상 상 중 중
원투 로	상 상 하	투 콤보	상 중
원디	상 중 중	콤보드릴	상 중 하
콤보드릴2	상 중 ⊙하	니킥	→ 상
니 아로	→ 상 ⊙중	에어 리얼	→ →상
오로라스텝	← 상 또는 대쉬중 상	화이트 킥	← ← 상
단 슬래쉬	상대를 등지고 상	강 하이킥	강상
하이킥 어퍼	강상 중	레인보우 어택	강상 중 중
블러디마리	강상 중 하	하이브레인 킥	강상 중
하이&미들 브레이크	강상 ← 중	미들킥	중
미들하이	중 ⊙상	브레인 스핀킥	→ 중 (← 캔슬중)
오로라 레인	→ → 중	오로라 솔트	← 중
리셀웨폰	↓↓또는↑↑중	레인보우	일어나면서 중 ⊙중
대쉬스트레이트 킥	대쉬중 중	레원존데	→ 강중
로우 킥	하	강로우 킥	강하
로우에지킥	하 중	미스틱 스트라이크	하 중 상
미스틱 라이트닝	하 중 중	미스틱 소닉	하 중 하
사이크론 댄스	→ 하 중	스랜트로	→ → 하
오로라 댄스	→ → 하 상	트윈엘보	→ → 하 중
로핑 킥	→ → 하 G 중	단할바트	상대를 등지고 하
다운버스트	대쉬중 하	헤일 니	점프시 하
외문	← 강중(상 중단 반격기)	안개던지기	던지기 또는 ▷던지기
크렁크 스핀	◀ 던지기	차던지기	◁던지기
묘목 떨어뜨리기	▶ 던지기 또는 ▶ ◁던지기		
레이브 스플렉스	좌로 밀며 던지기	시갈 스루	우로 밀며 던지기
사방던지기	좌로 당겨 던지기발	걸어 쓰러뜨리기	우로 당겨 던지기
넥한깅트리	배후에서 당겨 던지기	?	상 상 강상 → 상
?	상 상 중 하	?	→ 상 ⊙하
?	중 하 ⊙ 중		

PLAY STATION



올라암스

겁장이라고 알려진 자신의 별의 명예회복을 위해 참가

토사카타





홈

자신을 무시하는 사부(훼이)에게 실력을 보여주기 위해 참가

몰모란빔



우정권	상	우연권	상 상
스크류 블로우	상 상 상	스크류 윙	상 상 상 중
커넬 선더	상 상 중	커넬 선더힐	상 상 중 중
켄타바오	→ → 상	스핀너클	강상
치킨백너클콤보	강상 상 상	너클파이어	강상 중 중
콤보턴드리	강상 중 하	그랜드백너클	강상 하
머신건 너클	← 상 상 상 상 상		
머신건 스크램블	← 상 상 상 상 하		
머신건 스마트	← 상 상 상 상 상 중		
치킨리버스	← ← 상		
리버스에지	← ← 상 상		
리버스 스핀힐	← ← 상 상 중		
미들 킥	중	키엔타크힐	중 중
미들태클	중 → 중	타이거 프래트	→ 중
타이거 스래스트	→ 중 중	스네이크 라이즈	→ 중 가드 중
도도태클	→ → 중		
써니 사이드스텝	도도태클중 ↑ 또는 ↓이동 →공 격		
가젤어퍼	← 중 중		
가젤엑스	← 중 중 중 중		
프라이하이	← ← 중		
프라이도보로	일어나면서 → 중		
뎀프시 스탭	↑↑ 또는 ↓↓ 중		
뎀프시 롤	↑↑ 또는 ↓↓ 중 중 중...		
치킨후트보머	일어나면서 → 중 길게		
턴오버	상대방을 등지고 중		
로우 킥	하	강로우 킥	강하
스트롱태클	강하 ⊙ 중	저스트태클	강하 ⊙ 중
핏셔맨 버스터	◀ 던지기	키엔탁 브리거	▷ 던지기
점핑 숄더 버스터	▶ 던지기 또는 ▶ ◁ 던지기		
레이브스플렉스	좌로 밀며 던지기		
시갈스루	우로 밀며 던지기		
점핑 데스버레봄	좌로 당겨 던지기		
문다이브	우로 당겨 던지기		
어토믹버스터	배후에서 당겨 던지기		
?	하 ⊙ 중 ⊙ 중 중	?	← 중 중 상 상 상 중
?	← 중 중 상 상 상 하	?	← 강중
?	← 강중 상	?	← 강중 ← 중
?	← 강중 하		

쟈브	상	더블쟈브	상 상
무한킥	상 상 상	콤보더블	상 하
콤보 트리플	상 중 하	더블어퍼	상 중 중
앙천어퍼	상 상 중 중	홈 래리어트	→ → 상
프쟈마 킥	← 상	프쟈마 선라이즈	← 상 중
프쟈마 선셋	← 상 하	쟈브노빌	상(길게)
롤링 킥	강상	스크류펀치	강상중
무한 스크류펀치	강상 중 중 중 중 ...(무한연타)		
미들쟈브	중	타키노보리	← 중
노보리하네	← 중 중	노보리오치	← 중 하
마메뎃포	일어나면서 ← 중	낭속킥	→ 중 중
유한낭속킥	→ 중 중 상	홈 드릴	→ 중 중 ← 중
원실축	→ → 중	원실락	→ → 중 중
구루구루펀치	→ → 중 상	구루구루킥	→ → 중 상 하
명문	← ← 중	오바루마네	↑ 또는 ↓중
타마스타레 중	(길게)	매직핸드	← 강중
명문와조	명문중 하 하 하 중	헤리톰보	명문 중 중 ↓하
로우 킥	하	넌킹타마스달	하 중
아멘보	하 ← 또는 대쉬중 하	하이호	→ 하
하이호얏호	→ 하 중	하이호하이호	→ 하 하
하이호하이호얏호	→ 하 하 중		
와조의 무-서	← ← 하		
와조의 무-갑	와조의 무-서중 상		
와조의 무-을	와조의 무-서중 중		
와조의 무-병	와조의 무-서중 하 하 하 하		
강 로우킥	강하		
자폭	점프G↓		
야시치	중		
천지무용	던지기 또는 ▷ 던지기 또는 ▷ 던지기		
스크류 봄	◀ 던지기		
화엄드라이버	▶ 던지기		
통천락 던지기	▶ ◁ 던지기		
레이브스플렉스	좌로 밀며 던지기		
시갈스루	우로 밀며 던지기		
거꾸로 떨어뜨리기	좌로 당겨 던지기		
바람던지기	우로 당겨 던지기		
?	상 ⊙ 상		
?	→ 또는 ←강중		

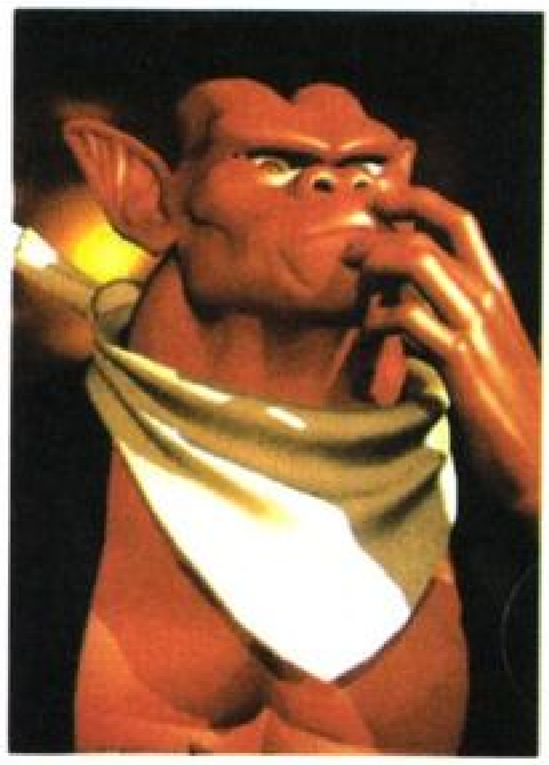


페 이

제자인 홈의 에너지원인 왕자의 돌을 얻기 위해 참가

흑 극





일

연인의 사랑을 되찾기 위해 참가

그란웨브 해머



쟈브	상	용권표선각	상 상 상
용권비공습	상 상 → 중	원무	상 상 ← 중
콤보드릴	상 중 하	운전장	→ 상 중 중
포선각	→ → 상	제맹만마	← 상
란마승천수	← 상 ⊙중	선풍각	앉아서 상
선각	강상	선각잔뇌수	강상 중
포선	중	비공습	→ 중
비연	→ → 중 중	비연잔뇌수	→ → 중 중 중
제돌장	→ → 중(길게)	도주	← ← 중
도주하소	← ← 중 ⊙ 하 ⊙하		
잔뇌수	← 중 또는 일어나면서 ← 중		
잔뇌공격원무	← 중 중 상 상 상 ⊙ 하		
잔뇌각	← 중 (중 중) 하 용타 ↑ 또는 ↓중		
사상각	일어나면서 중	안개	일어나면서 → 중
이도주	상대를 등지고 중	로우 킥	하
배포	→ 하	인배포	→ 하 하
전신소각	← 하 하	지각쌍화포	하 중
도황	일어나면서 중(또는 → → 하 중)		
강 로우킥	강하		
소각환뇌선	강하 ⊙ 하 ⊙ 중		
포선	대쉬중 중		
포배선	대쉬중 하 ⊙ 중		
반격기	←G상 또는 ←G중 또는 ←G하		
이선	던지기 또는 ▷ 던지기		
수차던지기	▶ 던지기 or ▶ ◁ 던지기		
지옥차	◀ 던지기		
표전	◁ 던지기		
레이브스플렉스	좌로 밀며 던지기		
시갈스루	우로 밀며 던지기		
사공던지기	좌로 당겨던지기		
?	← 강중		
?	→ → 중 중 중 ⊙ 중		
?	→ → 중 중 중 강중 하		
?	→ → 중 중 중 중 상		
?	중하 ⊙ 중		

쇼트 훅	상	더블어퍼	상 상
와일드 래쉬	상 상 상	콤보록버스터	상 중
훅타이니킥	상 중 하	훅훼이크록	상 중 상
매트킥	상 하 상	모아마드 킥	상 하 하 상
헤이트로 래쉬	상 하 하 하 상	하이크래쉬	→ 상
액셀테일	← 상	배드헤이트	→ → 상 하
배드헤드배트	→ → 상 ⊙ 상 ⊙ 상	배트배트헤이트	→ →상 ⊙ 상 하
파워 훅	강상	파워쇼벨	강상 상 중
스플래쉬해머	강상 중 중	볼드렉와이프	강상 하
테일웨이브	중	록버스터	← 중
스윙어퍼	← ← 중	훼이크 록버스터	← 중 상
타이니 킥	← 중 하	크래쉬 킥	→ 중
니트랩	→ → 중	호프크레인	← 강중
호프크레인테일	← 강중 중 중	버스터 너클	→ 강중
버스터 어퍼	→ 강중 중		
록 크래쉬	일어나면서 중 중…		
록 크래쉬니	일어나면서 중 → 중		
쇼트해머	일어나면서 → 중		
담담해머	일어나면서 ← 중 중		
로우 킥	하	레드샤벨	→ 하 상 중
다크해머	→ 하 중 중	툴해머	→ 하 하
테일스랜트	강하	테일 스래쉬	강하 중 중 중
스코피온그랜드	← 하	스코피온 테일	← 하 중 중 중
스코피온프앙	← 하 하		
바디슬램	던지기 또는 ▷ 던지기 또는 ◁ 던지기		
바바이안크래쉬	▶ 던지기		
팬듀럼	▶ ◁던지기		
와일드크래쉬	◀ 던지기		
레이브스플렉스	좌로 밀며 던지기		
시갈스루	우로 밀며 던지기		
헤드크래쉬	좌로 당겨 던지기		
훼 스크래셔	우로 당겨 던지기		
바디리프트	배후에서 당겨 던지기		
?	↑ ↑중		
?	↑중(상 캔슬)		

PLAY STATION



마 리

격투를 반대하는 그린가의 집사의 부탁으로 그린의 우승을 저지하기 위해 참가

러시안 쇼트부트

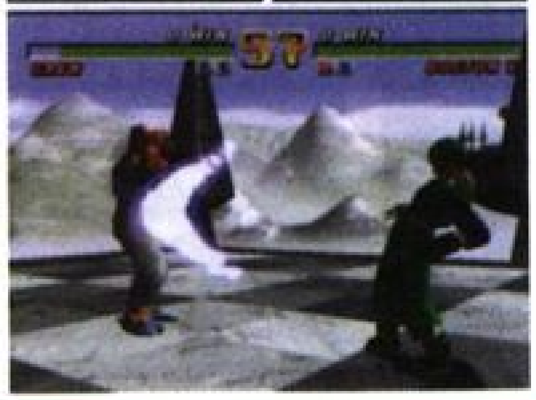




그 린

자신 몰래 나쁜 일을 하는 카츠 재단의 비리를 캐기 위해 참가

로얄 스워드



춉	상	더블춉	상 상
트리플 춉	상 상 상	더블춉 문	상 상 ⊙ 중 상
더블춉 로우킥	상 중 하	리버스춉	→ 상
드롭킥	→ → 상	러시안 래리어트	← 상
러시안 래리어트춉	←상 상	래리어트 콤보	← 상 상 ⊙ 중
소배트	강상	켄카킥	중
미들드롭	중 상	켄카킥스랜드	중 하
엘보	→ 중	엘보 크래쉬	→ 중 중
플라잉켄카킥	→ → 중	헬즈액스	← 중
너클봄	← ← 중	너클봄 크래쉬	← ← 중중
블랫싱래리어트	↑↑또는↓↓중	헬즈문	일어나면서 중 중 중…
헬즈소배트	일어나면서 중 상	헤비태클	→ 강중
파워스 댄스	← 강중	플라잉어택	대쉬중에 중
아링배트	→하 중 상	아리스매쉬	→ 하 중 중
아리킥어택	→ 하 하	아리킥	→ 하 하 하
강 로우킥	강하	슬레이서롤네이도	강하 중
엘보드롭	점프시하	던지기	▶ 던지기
자이언트스윙	▶ ◁ 던지기	브레인버스터	◀ 던지기
DDT	◁ 던지기	레이브스플렉스	좌로 밀며 던지기
시갈스루	우로 밀며 던지기	코브라트위스트	좌로 당겨 던지기
불독킹 헤드록	우로 당겨. 던지기	저먼 스플렉스	배후에서 당겨 던지기
다운잡기	▷ ▷ 강중		
파일드라이버	상대방이 구부린 상태에서 ▷▷던지기		
아르헨티나 백브리거	들어올린 상태에서 던지기		
스토맥크래쉬	들어올린 상태에서 방향키를 마리 정면으로 하고 던지기		
백후리프	들어올린 상태에서 방향키를 마리 후면으로 하고 던지기		
바디슬램	들어올린 상태에서 방향키를 마리 우측으로 하고 던지기		
데스바레봄	들어올린 상태에서 방향키를 마리 좌측으로 하고 던지기		
드래곤 슬리퍼	상대가 (얼굴을) 위로향하고 다운시 머리쪽으로 ▷▷던지기		
스코비온데스록	상대 위로 향하고 다운시 발쪽으로 ▷▷던지기		
화비어4렉록	상대 위로 향하고 다운시 오른쪽으로 ▷▷던지기		
치킨윙포스록	상대 위로 향하고 다운시 왼쪽으로 ▷▷던지기		
인디언데스록	상대 아래로 향하고 다운시 머리쪽으로 ▷▷던지기		
카멜크래치	상대 아래로 향하고 다운시 발쪽으로 ▷▷던지기		
STF 상대	아래로 향하고 다운시 오른쪽으로 ▷▷던지기		
스트랭홀드감마	상대 아래로향하고 다운시 왼쪽으로 ▷▷던지기		
?	↑또는 ↓ 또는 ←상		
?	⊙ 중 ⊙ 상 상		

쟈브	상	원투 하이킥	상 상 상
원투 바디블로우	상 상 중	원투 로우킥	상 상 하
바디 커터	상 상 상 중	커터 로우킥	상 상 상 하
바디블로우 어퍼	상 중 ⊙ 중	카스케드	상 중 하
빅벵	→ 상	스템빅벵	→ → 상
강하이킥	강상	더블하이킥	강상 상
트리플 하이킥	강상 상 상	콤보 바디블로우	강상 상 ⊙ 중 ⊙ 중
카스케드(대쉬)	강상 상 ⊙ 중 하	리버스 더블킥	강상단 가드시 강
리버스 노잔킥	강상단 가스시 하	하이바디	강상 중
바디 섬머	강상 중 ⊙ ← 중	바디 노블	강상 중 ⊙ ← 중 중
쿠파 킥일어나면서	상	어퍼컷	중
라이트 블래스터	→ 중	라이트 슬래스트	→ 중 ← ⊙ 중
내쇼널 슬래스트	→ → 중	바디블로우	← 중
데이레이드A	← 중 →	데이레이드B	← 중↓중
더블바디블로우	← 중 중	데아	← ← 중
로열롤스	← ← 중 중	로이슬리버스	← ← 중 ←
어퍼블로우	일어나면서 중	로열블로우	일어나면서 →중
로열썸머	일어나면서 ← 중	노블썸머	일어나면서 ← 중 중
구스스텝	↑↑ 또는 ↓↓중		
아후타훈브로우	↑↑ 또는 ↓↓중 (버튼누른채) 상		
아후타멘 로열	↑↑ 또는 ↓↓중 (버튼누른채) 중		
아후타멘 로	↑↑ 또는 ↓↓중 (버튼누른채) 하		
로우 킥	하	카쥬얼킥	→ 하
앉은상태 카쥬얼킥	앉아서 하	노전 소울	→ → 하
노전 브로켄	→ → 하 중	노전그레이	← 하
리퍼킥	← 하 하 맞기전에 중		
리퍼더블바디	← 하 하 맞기전에 중 ⊙ 중 중		
리퍼바디킥	← 하 하 맞기전에 중 ⊙ 중 ⊙ 하		
잭 더 리버	← 하 하 맞기전에 중 ⊙ 중 ⊙ 하 ⊙ 중		
잭 어퍼	← 하 → 중		
다지링 킥	점프시 상 또는 중 또는 하		
강로우킥	강하		
브로켄 썸머	강하 중		
브루크본드	강하 ⊙ 중		
프론트 스플렉스	던지기 또는 ▷ 던지기 또는 ◁ 던지기		
데스바레 봄	▶ 던지기		
넥후킹 스루	▶ ◁ 던지기		
사이드 스플렉스	◀ 던지기레이브 스플렉스 좌로 밀며 던지기		
시갈스루	우로 밀며 던지기		
로열 스플렉스	좌로 당겨 던지기		
넥 브리거	우로 당겨 던지기		
저먼 스플렉스	배후에서 당겨 던지기		
?	↑ 또는 ↓중(캔슬) 하		



챠 코

은하 패트롤의 일원으로 카츠재단의 비리를 캐기 위해 참가.

독립식 장파연기탄





닥터 V

의학연구에 필요한 왕자의 돌을 얻기 위해 참가

서지컬와이크 포톤



충수	상	세충수	상(길게)
연수	상 상	연수장	상 상 상
연수천중장	상 상 상 중	각타정주	상 상 중
연수주좌장	상 상 중 중	연수소쌍각	상 상 하
연수이충천각	상 상 하 ⊙ 중	공선각	→ → 상
누선각	← 상	누선격각	강상
횡되쌍동장	않아서 상	단각	중
연단천각	중 상	연단선각	중 ⊙ 상
연단각	중 중	충천각	일어나면서 중(길게)
복세호	중 G	소전붕수	중 G 상
붕신선각	중 G 상 상	맹호경파산	중 G 상 중
섬신비축	중 G 상 하	복세진보	중 G 상 방향키
요자천림	중 G 상 방향키 중	이문정주	중 G 중
이문도축	중 G 하	철산고	상대를 등지고 중
과누선장	중 →	쌍통장	→ → 중
누선장	→ 중	쌍단편	← 중
단양타	← 중중	선종인	← 중+하(동시)
낙종쌍각	← ← 중	쌍낙선종인	← ← 중 ⊙ 중
부인각	하	부인연각	하 하
이부인각	상대를 등지고 하	환부쌍각	하 G
반발포	방향키+하 G	쌍종장	방향키+하 G ⊙ 상
맹호파산	방향키 + 하 G ⊙ 중	답보부인각	→ 하
연무선각	→ 하 ⊙ 중	환부연선각	→ 중 ⊙ 중 ⊙ 중
요보전인각	→ → 하	이쌍각	강하
이표쌍각	강하⊙하⊙하…(무한연타)	이충천각	강하 ⊙중
반동삼단각	대쉬중 상 상 상	반동천지각	대쉬중 상 하
세벽고	대쉬시 중	도비쌍수	대쉬중 중
활인퇴	대쉬중 하		
팔꺾어 던지기	던지기 또는 ▷ 던지기 또는 ◁ 던지기		
마운드포지션	▶ 던지기 또는 ▶ ◁ 던지기		
심의육합권 머리치기	◁던지기		
레이브스플렉스	좌측 밀며 던지기		
시갈스루	우측 밀며 던지기		
?	→ 상 중		
?	강 하 ⊙ 하 ⊙ 하 중		

쟈브	상	원투쟈브	상 상
원투미들킥	상 상 중	원투소크미들	상 상 상 중
원투 로우킥	상 상 하	쟈브&리버	상 중
쟈브&리버로	상 중	하엘보 훅	→ 상
더블엘보 훅	→ 상 상	더블소크미들킥	→ 상 상 중
더블소크로우킥	→ 상 상 하	파워엘보원투	→ 상 ⊙상 상
훅리버엘보	→ 상 ⊙ 중	하이킥	강상
파워스트레이트	← 강상	파워원투	← 강상 상
미들킥	중	미들엘보	→ 중
엘보니콤보	→ 중 중	테니프	→ → 중
제트어퍼	← 중	캐터필드 어퍼	← ← 중
제트어퍼&리버	← ← 중 중	제트어퍼&리버로	← ← 중 중 하
파워미들엘보	→ 강중	테이카우	← 강중
더블테이카우	← 강중 중	트리플테이카우	← 강중 중 중
니어택 하이	← 강중 ⊙ 상	더블 니크래쉬	← 강중 ⊙ 중
트리플 니크래쉬	← 강중 ⊙ 중 중	니어택로	← 강중 ⊙ 하
더블니하이킥	← 강중 중 ⊙ 상	더블니로우킥	← 강중 중 ⊙ 하
로우 킥	하	블래쉬로	→ 하
블래쉬로테이카우	→ 하 중	라이즈업콤보	→ 하 중 상
라이즈크래쉬콤보	→ 하 중 상 ⊙ 중	라이즈브레이크크래쉬	→하 중 상 ⊙ 중 중
로우스핀	← 하	로우스핀하이테이프	← 하 중
로우브레이크	강하	N스탠스	G G(길게)
훼이크지브	N스탠스중 상	더블제트어퍼	N스탠스중 중 중
트리플제트어퍼	N스탠스중 중 중 중		
쵸핑레이드	N스탠스중 ←중 또는 ←이동중 중		
스랜트훅	N스탠스중 →하		
써프라이즈잽	N스탠스중 L1		
N스웨&데킹	N스탠스중 방향키이동		
훼이크제트어퍼	N스탠스중 중		
훼이크스트레이트	N스탠스중 ←이동중 상		
백스웨로	N스탠스중 ←이동중 ⊙하		
훼이크훅	N스탠스중 →이동중 상		
크레이지스트레이트	N스탠스중 →이동중 →상		
훼이크리버	N스탠스중 →이동중 중		
훼이크스매쉬	N스탠스중 ↑또는↓이동중 중		
데스브레스	던지기		
배후잡기	◀ 던지기 또는 ◀ ▷ 던지기		
외문	▶던지기		
레이브스플렉스	좌측 밀며 던지기		
시갈스루우	측 밀며 던지기		
근접던지기	좌 또는 우로 당겨 던지기		
목던지기	배후에서 당겨 던지기		
?	↓ 또는 ↑상		
?	←←상		



무 후

자롱별에서 온 원주민. 언어를 모른다.





우 단

토발성의 황제. 이 대회의 주최자다.



하에타타키	상
맨티스 콤보	상 상 상
스코피온킥	← 상
버터플라이댄스	→ 상 상 상 상
강하이킥	강상
미들킥	중
헨너킥	중 중 중
헨너스페셜	중 중 ⊙ 중 중 ⊙ 중
드래곤플라이	→ 중
드래곤플라이게이브	→ 중 상
인섹터	← ← 중
비틀킥	← 중 중 중
스카라베	상대를 등지고 중
로우킥	하
트윈스코피온	하 상
호네트킥	→ 하 중
스파이더니드	→ 하 하
스파이더클리프	→ 하 하 하
강로우킥	강하
겐고로다이브 대	쉬중 하
콤배트워크	겐고로다이브중 ←
스크류파일드라이버	던지기
자이언트스윙 던지기	▷ 던지기



쟈브	상
호이프앙클	상 중
그레이트벤	→ 상
자이언트벤	→ 상 상
키테돌	← 상
강하이킥	강상
후리트킥	강상 상 중
후리트로우킥	강상 상 하
미들킥	중
자이로스트라이크	→ 중
자이로스트라이크2	→ 중 ←
엠펠라섬머	← 중
우단 더 그레이트	← 중 ← 중 ⊙ 하
레빗태클	← ← 중
드롭킥	← ← 중 중 또는 상대 등지고 중
비트섬머	일어나면서 중
리버스솔트	일어나면서 → 중 중
레빗스텝	일어나면서 ← 중
미라쥐스피닝	↑↑ 또는 ↓↓ 중
크로스미라쥐	미라쥐스피닝중 ↑또는↓
미라쥐슬립	미라쥐스피닝 또는 크로스미라쥐중 하
로우 킥	하
호프제로	슬라이스 → 하
슬리피킥	→ → 하 또는 대쉬중 하
제로슬라이스	← 하
크라우치태클	← ← 하
강로우킥	강하
암호이프	던지기
우단즈호이프	▷ 던지기
프랑켄슈타이너	◁ 던지기
프립스루	◁ ▷ 던지기



노 크

약간 멍청하지만 우단황제의 부하중 제일의 완력을 자랑한다.



쟈브	상
비시바시펀치	상 상
빅펀치	→ 상
강펀치	강상
빅브리자드 강	상 상 중
미들킥	중
다다코해머	→ 중 중 중
브라보어퍼	← 중
반자이어퍼	일어나면서 중
페션코해머	일어나면서 ← 중
로우 킥	하
강로우킥	강하



마 크2

마크가 변신한 모습이다. 한층더 강력함.



상 상	상 중
←상 중	←←상
↑또는↓상	↑또는↓중
중 중 중	중 중 하
→중	→중 중
→중 중 상	←←중
→→하하	하 하 하
하 중 중	하 중 상
강상 상	강하 하 하

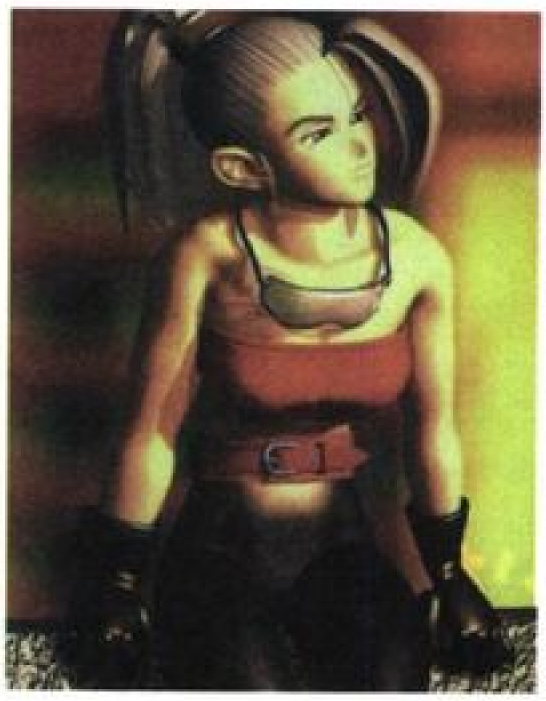


마왕마크

카츠재단의 광산개발중 깨어난 전설의 마왕



상 상 상	상 상 중
상 중 하	상 중 중 중 중
중 중	하 하
하 중강상 중 하 중 상 하 ..(무한연타)	강상 하 중 하 중 하 ..(무한연타)
← 강중	일어나면서 중
↑ 또는↓상	↑또는↓중
↑ 또는↓하	← 상 중 중
← 상 하	→ 중 중
← 중	← 하
→ 상 상 상 (무한연타)	하 하 중 중 중

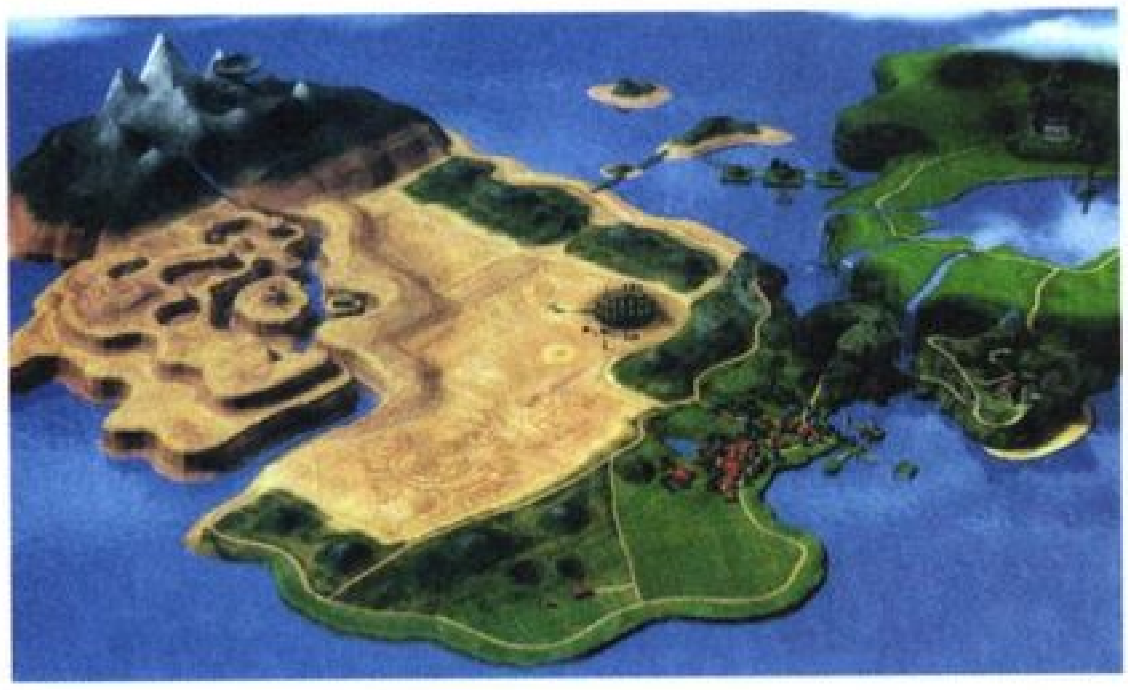








퀘스트 모드 완전분석편



기본적인 진행

퀘스트 모드는 던전형 롤플레잉 게임으로 진행된다. 마을을 비롯한 필드에서 순서대로 던전에 들어갈 수 있으며 던전은 정해진 층수로 구성되어 있지만 그 맵은 항상 바뀐다. 리얼타임 형식의 '톨네코의 모험'이라고 생각하면 좋을 것이다. 던전이나 필드 위에서도 보통 모드처럼 모든 공격을 구사할 수 있으며 필드에선 탑뷰 방식이고 던전 내에선 사이드 뷰 방식이다. 던전내의 적들은 두가지 종류가 있는데 모두 불덩이로 표시되며 가까이 가면 적을 확인할 수 있다. 빨간색은 고정된 적이고 파란색은 이동하는 적이다.

기본적으로 알아둘 것

아이템은 8개까지

소지할 수 있는 아이템은 8가지이다. 손에 무언가를 들고 있다면 9개까지라고도 할 수 있지만 공격에 제한을 받게 된다. 던전에서 나오는 아이템은 엄청나게 많으므로 항상 아이템 소지에 신경을 써야 할 것이다. 능력이 올라가는 아이템은 우선적으로 사용하자. 만복도를 채워주는 음식도 먹어두는 것이 좋다. 또한 능력을 올려주는 돌은 좋은 것으로 장비해 주고 필요없다고 생각되는 것은 버리자. 약의 경우 한 던전에서 나가면 그 용도를 알 수 없게 되어버리므로 던전에서 나갈때는 약들을 사용하고 가는 것이 좋다. 적들을 공격하는 뼈같은 것은 일찌감치 버리고 다니자.

방어력을 높이자

만복도가 꽉찬 상태에서 음식을 먹으면 남는 수치만큼 방어력의 경험이 올라가게 된다. 즉 만복도가 전체에서 8밖에 소모되지 않았는데 30을 회복시켜주는 음식을 먹었다면 나머지 22만큼이 방어력의 경험치로 되는 것이다. 이것을 이용하면 쉽게 방어력 레벨을 올릴 수 있으므로 아이템이 꽉차면 음식을 먹어버리자.

HP의 회복

HP를 회복하는 방법에는 여러가지가 있다. 가장 기본적인 것은 시간을 보내는 것 5초정도에 1씩 회복된다. '잠자다'를 선택하면 시간을 빨리 보내 HP를 회복시킬 수 있지만 그만큼 만복도가 빨리 떨어진다. 두 번째 방법은 약을 이용하는 것. 하지만 약의 이름을 알지 못하면 사용하지 못한다. HP는 항상 최대치 가까이를 유지시키며 다니는 것이 좋다.

저주에 걸린 돌을 조심하자

능력치를 올려주는 돌 중에는 저주에 걸린 것이 있다. 이런 것들을 장비하면 그냥은 장비를 풀 수 없게 되므로 조심해야 한다. 저주에 걸린 돌들은 이름에 -얼마라고 적혀 있다. 처음에는 저주에 걸린 돌인지 아닌지 알 수 없으므로 항상 식별의 약을 사용한 후 장비하자. 저주에 걸린 돌의 장비를 풀기 위해서는 흰색 약(白い薬)이 필요하다. 하지만 이 약은 합성으로만 만들 수 있다는 것을 유의해 두자. 절대 내용을 확인하기 전엔 장비하지 말자. 만약 -4정도의 돌을 장비한다면 거의 게임 오버라고 해도 과언이 아니다.

약은 함부로 먹지 않는다

적을 쓰러트리고 얻게 되는 약은 처음엔 원명과 효능을 알 수 없다. 그저 무슨색의 약이라고만 나올 뿐이다. 약 중에는 해를 끼치는 약도 많이 있으므로 절대 그냥 사용하면 안된다. 만약 독이라도 걸리면 엄청난 피해를 입기 때문이다. 그러므로 항상 약을 얻었다면 적에게 던져보자. 그 후부터는 약의 이름을 알 수 있다. 또한 식별의 약이 있다면 매우 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 한 번 이름을 알게 된 약이라도 다른 던전에 들어가면 색이 바뀌어 버려 이름을 알 수 없게 되므로 주의하자.

포획의 돌로 적을 잡자

돌 중에는 핑크색으로된 포획의 돌이라는 것이 있다. 이것은 장비해도 능력이 향상되지 않지만 다른 특징을 가지고 있다. 바로 적을 그 안에 가둘 수 있는 것이다. 하지만 적을 돌속에 가두려면 적의 HP를 거의 소모시켜야 한다. 돌에 가둔 적은 토너먼트 모드나 VS 모드에서 사용할 수 있게 되므로 관심이 있다면 적들을 모두 잡도록 해보자. 하지만 무리해서 잡으려 하다간 맞아죽을 수도 있으니 조심하자.

아이템의 매매

마을에는 상점이 있고 그 안에는 많은 아이템이 있다. 던전 내에서 얻을 수 있는 돈으로 이 물건들을 살 수 있다. 물건을 사는 방법은 간단하다. 바닥에 떨어져 있는 아이템을 집은 후 주인에게 말을 걸면 된다. 자신의 아이템을 팔려면 아이템을 마루에 내려놓은 후에 주인과 대화하면 된다. 참고로 던전에서 돈을 습득할 때는 집지 말고 그 위를 그냥 걸어가기만 하면 된다.

약과 돌의 합성

약과 돌은 합성에 의해 한 개로 바꿀 수 있다. 방법은 간단하다. 근원이 되는 약이나 돌을 내려놓고 뒤로 물러나 재료가 되는 약이나 돌을 던지면 된다. 이때 거리를 잘 조정해야 제대로 합성이 된다. 약의 경우 두 약의 색을 3가지(적, 녹, 청)으로 나누어 수치를 합해 모두 255가 나오면 흰약이 된다. 그렇지 않을 경우 다른 색이 되거나 원래 색이 그대로 남게 된다. 게임에 나오는 색의 일본어 명을 모두 적어주고 싶지만 워낙 많은데다 별 이상한 색까지 다 있어서 생략하겠다. 흰약을 만들기 위해서는 밝은 계통의 약들을 섞어야 하는데 호박(こはく) 벚꽃(さくら) 레몬(レモン) 은(銀)색 등에다가 녹색이나 파란색 계통을 섞으면 자주 나온다. 하지만 흰약은 방어력 다운이나 공격력 다운 등의 패널티도 있으므로 주의하자.

두 번째는 돌의 합성인데 -나 +가 붙은 돌끼리만 효과가 있다. 만약 보통 돌을 합성했다면 이전의 것만 남을 것이다. 또한 포획의 돌은 합성할 수 없다. 돌의 합성 예를 들어보겠다. 만약 각력의 돌+3을 바닥에 놓고 완력의 돌-1을 던졌다면 각력의 돌 +2가 될 것이다(정말 바보같은 짓이다.) 하지만 완력의 돌 -1 대신 만복의 돌 +3을 던졌다면 각력의 돌 +6이라는

엄청난 돌이 탄생할 것이다. 여기서 주의해야 할 것은 각력의 돌 +3에 보통의 0짜리 돌을 던지면 아무런 효과를 볼 수 없다는 것이다. 돌을 합성할 때는 방어력의 돌을 우선적으로 키우고 그 다음으로 던지기지 돌이나 캐릭터의 주 공격이 되는 돌은 키우는 것이 좋다.

던전은 모두 돌아다니자

던전 내부는 층으로 구성되어 있으며 구멍으로 떨어지면 아래층으로 내려갈 수 있게 된다. 하지만 절대 서둘러 아래층으로 내려가지 말자. 왜냐하면 적들과의 전투가 모두 경험이 되기 때문이다. 만약 초반에 경험을 쌓아두지 않는다면 후반에 엄청난 고생을 하게 된다. 또한 아이템 역시 많은 경험에 의해 그 사용법을 익히게 되므로 층내의 적은 모두 물리치는 것이 좋다.

마이너스(-)돌의 이용법

저주에 걸리게 되는 -돌. 하지만 이것도 잘만 이용하면 유용하게 쓸 수 있다. 우선 -돌이라고 밝혀지는 것은 계속해서 합성하자. 그러면 -수치가 점점 커질 것이다. -20~30정도로 늘어나면 이 돌을 방어력이나 체력의 돌과 합성시키자. 그 후 이것을 적에게 던지면 적에게도 저주가 걸려 엄청나게 능력치가 줄어들 것이다. 그 후 적을 죽이면 이 돌은 다시 나오므로 계속해서 이용할 수 있다. 하지만 2정도의 수치가 줄어드므로 -돌이 확인되면 계속해서 보충해 주자. 참고로 필자는 -50의 체력의 돌을 만들어 적들의 HP를 1로 만들어 버렸다. 하지만 도망가는 적인 운디네 실피드 드리어드에게는 절대 사용하지 말자.

창고의 이용

연습 던전을 클리어하고 장로와 대화하면 교회 근처에 있는 빈집을 창고 대신으로 쓰라고 한다. 그후 이곳에 자신의 물건을 놓고 세이브한 뒤 게임을 다시 시작하거나 게임오버가 되도 그대로 물건이 남아있어 유용하게 쓸 수 있다.

음식의 구입

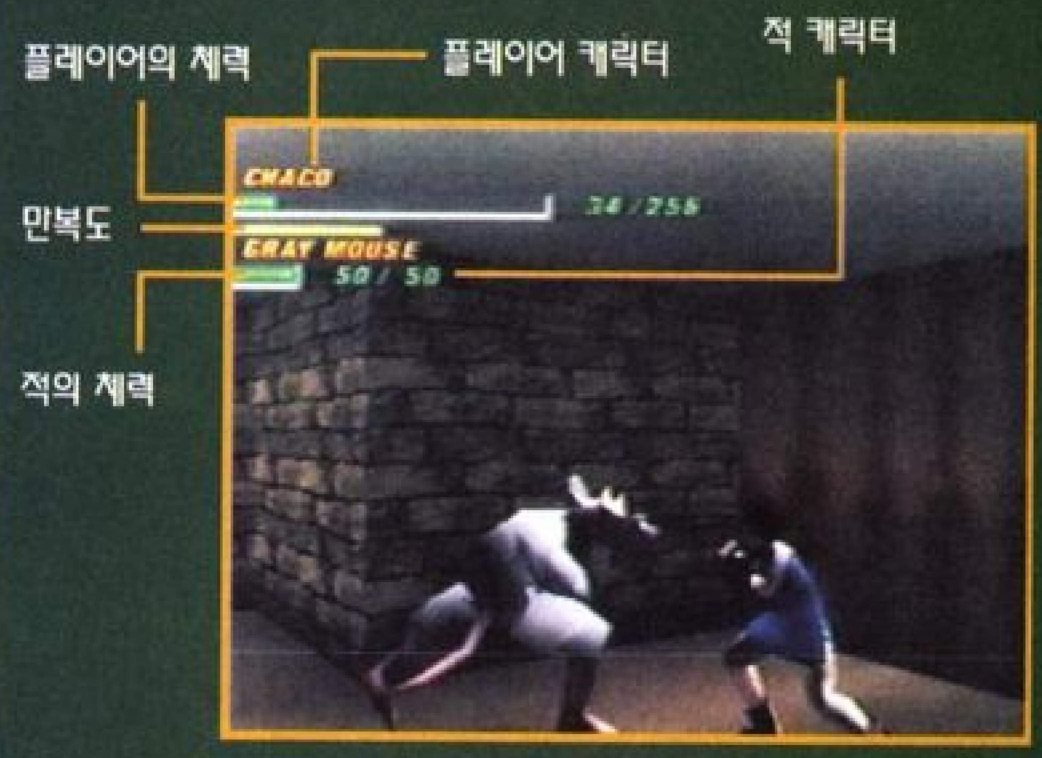
모험을 계속하다 보면 적들이 주는 음식으론 부족함을 느낄 때가 많다. 상점에서도 음식을 팔긴 하지만 어디까지나 랜덤이기 때문에 운에 따라야 한다. 하지만 돈과 시간만 있다면 음식을 계속해서 살 수 있다. 음식을 한 번 사면 던전에 들어갔다 나오기 전엔 못사게 된다. 하지만 음식을 산 후 교회에서 세이브를 하고 리셋을 한 뒤에 다시 시작해 상점으로 가보자. 그러면 상점에서 파는 물건이 완전히 바뀐 것을 알 수 있다. 이것을 이용하면 음식을 잔뜩 구입할 수 있을 것이다.

퀘스트 모드 조작

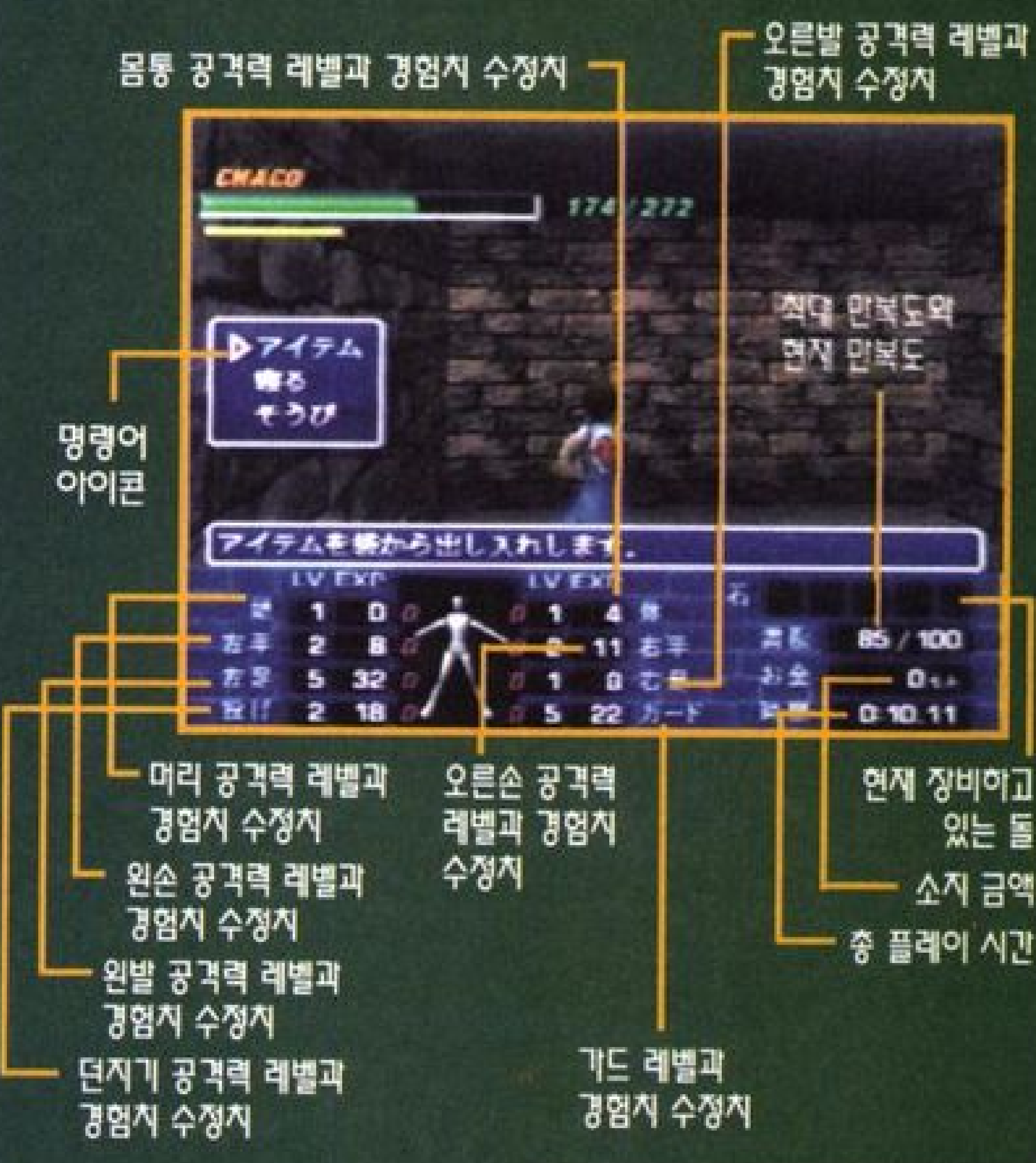
대쉬	↑↑
점프	L1
스톱	대쉬 중 R1
오른쪽 90도 회전	R1+→
왼쪽 90도 회전	R1+←
180도 반전	R1+↓
자세 고정 이동	○+방향키 좌우
아이템 줍기	R1+○
손에 든 아이템 넣기	R1+○
손에 든 아이템 내려놓기	R1+×
손에 든 아이템 사용하기	R1+□
손에 든 아이템 던지기	R1+△
스테터스 화면 부르기	셀렉트
포즈	스타트
수정치 확인하기	셀렉트 후 스타트

화면 구성

던전 내 기본 화면



스테터스 화면



명령어 커맨드

아이템(アイテム)
- 아이템을 사용한다. L2를 누르면 설명을 볼 수 있다.

자다(寝る)
- 시간을 보내 HP를 회복한다. 아무 버튼이나 누르면 일어난다

장비(そうび)
- 돌을 장비한다.

아이템 일람

약(藥)

이름	효과
2배의 약(2倍の薬)	마시면 잠시동안 2배 영향을 받기 쉬워진다
철인의 약(鐵人の薬)	잠시동안 모든 기술이 가드 불능기로 바뀐다
무적의 약(無敵の薬)	잠시동안 무적이 된다
회복의 약(回復の薬)	HP가 100 회복된다
모든 회복의 약(全回復の薬)	HP가 최대치까지 회복된다
식별(しきべつの薬)	소지하고 있는 아이템의 효능을 알아볼 수 있다
하제(下濟)	만복도가 줄어든다
맹독(猛毒)	마시면 독에 걸려 HP가 마구 감소한다
독약(毒薬)	마시면 독에 걸려 HP가 조금씩 감소한다
니트로(ニトロ)	100의 데미지를 받게 된다
체력 업 약(力アップの薬)	최대HP가 16 증가한다
체력 다운 약(力ダウンの薬)	최대 HP가 16 감소한다
공격력 업 약(攻擊力アップの薬)	모든 공격력 레벨이 1 증가한다
공격력 다운 약(攻擊力アップの薬)	모든 공격력 레벨이 1 감소한다
방어력 업 약(防御力アップの薬)	방어력 레벨이 1 증가한다
방어력 다운 약(防御力ダウンの薬)	방어력 레벨이 1 감소한다
위 확장 약(胃擴張の薬)	만복도 최대치가 10 증가한다
위 축소 약(胃縮小の薬)	만복도 최대치가 10 감소한다
하이퍼 약(ハイパーの薬)	잠시동안 하이퍼 상태가 된다
투명인간 약(透明人間の薬)	잠시동안 보이지 않게 된다
수면약(睡眠薬)	마시면 잠시동안 잠자게 된다
카페인(カフェイン)	마시면 그 층에선 졸립지 않게 된다
소인 약(小人の薬)	마시면 몸이 작아진다
대인 약(大人の薬)	마시면 몸이 커진다
희염산(希 酸)	마시면 장비하고 있는 돌의 레벨이 모두 다운된다
악마 약(惡魔の薬)	마시면 장비하고 있는 돌 모두가 저주에 걸린다
신비 약(神秘の薬)	마시면 장비하고있는 돌 중 어떤 것이 레벨업
위험한 약(やばい薬)	마시면 헤롱헤롱 상태가 된다

음식

이름	효과
치즈(チーズ)	만복도가 20 회복된다
뼈붙은 치킨(骨付きチキン)	만복도가 30 회복된다. 뼈가 남는다
썩은고기1(くさった肉)	만복도가 회복되지만 독에 걸린다. 여러종류가 있다
곰고기(くまの肉)	만복도가 40 회복된다
드래곤 스테이크(ドラゴンステーキ)	만복도가 40 회복된다
도마뱀 꼬리(とかげのしっぽ)	만복도가 20 회복된다
몰의 고기(モールの肉)	만복도가 20 회복된다. 뼈가 남는다
푸른 제리(青いゼリー)	만복도가 10 회복되고 잠시 방어력이 2배가 된다
황색 제리(黃いゼリー)	만복도가 10 회복되고 잠시 배가 고프지 않게 된다
붉은 제리(赤いゼリー)	만복도가 10 회복되고 잠시 철인이 된다
녹색 제리(綠りのゼリー)	만복도가 10 회복되고 HP가 50 회복된다
검은 제리(黑いゼリー)	만복도가 10 회복된다. 잠시 무적이 된다
데몬의 고기(デーモンの肉)	만복도가 30 회복된다
웜의 고기(ワームの肉)	만복도가 20 회복된다
족제비의 엉덩이살(いたちのもも肉)	만복도가 40 회복된다
개고기(ドッグフード)	만복도가 30 회복된다

돌(石)

이름	효과
완력 돌(腕力の石)	장비하면 손 공격력 레벨이 1 증가한다
각력 돌(脚力の石)	장비하면 발 공격력 레벨이 1 증가한다
방어 돌(防御の石)	장비하면 방어 레벨이 1 증가한다
투력 돌(投力の石)	장비하면 던지기 레벨이 1 증가한다
체력 돌(力の石)	장비하면 최대 HP가 5% 증가한다
만복 돌(滿腹の石)	장비하면 최대 만복도가 5% 증가한다
공격 돌(攻擊の石)	장비하면 모든 공격력 레벨이 1 증가한다
생명 돌(命の石)	HP가 최대일 때 장비하면 돌안에 HP가 들어가 자동부활

공격용

이름	효과
작은뼈(ちいさな骨)	적에게 던져서 공격할 수 있다
부서진 나사(こわれたネジ)	적에게 던져서 공격할 수 있다
해머볼트(ハンマーボルト)	적에게 던져서 공격할 수 있다
다이나마이트(ダイナマイト)	적에게 던져서 공격할 수 있다
건강한 뼈(じょうぶな骨)	적에게 던져서 공격할 수 있다
푸른뼈(ブルーな骨)	적에게 던져서 공격할 수 있다

필살! 퀘스트 모드 공략법

위의 기본적인 것들을 완벽히 숙지한다해도 퀘스트 모드를 쉽게 헤쳐나간다는 것은 하늘의 별따기. 필자도 그래서 이틀동안 유적 던전을 헤매며 보냈다. 하지만 1시간만 투자하면 퀘스트 모드를 쉽게 진행할 수 있는 방법이 있다. 꽤 복잡하므로 잘 알아듣기 바란다.

우선 자신이 제일 자신있게 플레이할 수 있는 캐릭터를 고른다. 필자는 에폰을 선택하였다. 그후 첫번째 연습 던전을 3~4번 플레이하면서 거의 데미지를 입지 않을 정도로 적의 움직임을 파악하자. 5층까지 잠을 안자도 충분히 클리어할 수 있는 실력이 되면 본격적인 시작이다.

제일 중요한 것은 방어력 레벨을 10~12까지 올려야 한다는 것이다. 말도 안된다고 생각할 수도 있겠지만 약간의 운만 따르면 가능하다. 우선 던전에서 나오는 모든 음식은 바로바로 먹는다. 썩어서 독에 걸릴지라도 무조건 먹어라. 또한 아무리 에너지가 달아도 절대 자면 안된다. HP가 너무 많이 닳았다 싶으면 회복의 약을 사용하던지 그렇지 않으면 차라리 죽음을 택하는 것이 좋다. 던전에서 나오는 모든 음식을 먹고 잠을 안잔다면 레벨7까지 올릴 수 있을 것이다. 이젠 나머지 4를 올리는 법이다.

던전 내에선 많은 약이 나온다. 하지만 처음엔 무엇인지 알 수 없어 사용하지 못하고 있을 수 밖에 없다. 하지만 바보처럼 들고다니는 건 금물. 약은 얻는 즉시 다음의 적에게 던져라. 그러면 약의 내용을 알 수 있을 것이다. 가끔씩 재수없는 경우 적이 무적이 되는데 피할 수 있음 피해다니고 그렇지 못한다면 과감하게 다시 시작하는 것이 좋다. 하지만 피해 다니는 연습도 해두어서 이 정도 난관은 헤쳐나갈 수 있어야 할 것이다. 만약 도중에 식별의 약이 나오면 행운. 아이템을 꽉 채워 둔 뒤 식별의 약을 사용해서 필요한 건 빨리 사용하고 쓸모없는 건 던져두고 가자. 어쨌든 4층까지 내려가다 보면 적어도 방어력 업의 약이 하나쯤은 나올 것이다. 하지만 이것을 그대로 사용하면 안된다.

우선 방어력은 레벨이 높아질수

록 올리기 힘들어 지기 때문에 나중에 약을 쓸수록 유리하다. 그 다음으로 중요한 것은 2배의 약과 병용하는 것이다. 2배의 약을 먹은 후 방어력 업의 약을 먹어 보아라! 방어력 레벨이 2개나 올라갈 것이다. 만약 다른 능력 상승의 약이 있다면 금방 엄청난 능력을 가지게 될 것이다. 어쨌든 평균적으로 방어력 업의 약과 2배의 약은 2개씩 나오므로 4개는 확실하게 올릴 수 있을 것이다. 이것으로 첫 번째 과제인 방어력의 키우기는 끝이다. 다음은 돌을 이용하는 법이다.

연습 던전에서도 많은 돌이 나온다. 하지만 절대 장비할 생각은 하지 말아야 한다. 장비하려면 포획돌만 장비하자(아이템 칸이 모자르므로). 방어력 레벨을 10 이상으로 올렸다면 아이템은 이젠 접어두고 돌아다니면서 돌을 모으자. 6개 정도만 모으면 되고 순서는 방어력 업 돌, 던기지 업 돌, 캐릭터의 주 공격 업 돌의 순서이다. 6개정도를 모은 후 보스를 죽이고 밖으로 나오면 창고를 이용할 수 있다. 창고에 가져온 돌을 모두 던져두자. 그 후 교회에서 세이브를 한 뒤 다시 창고로 가서 전부 순서대로 장비해 보면 어떤 것이 저주받은 돌인지 알 수 있다.

여기서 L+R+스타트+셀렉트를 눌러 리셋을 한 뒤 세이브한 곳부터 다시 시작해서 돌을 장비해 보면 전과 같다는 것을 알 수 있다. 그러므로 저주걸린 것만 빼두고 장비하면 되는 것이다. 저주걸린 것은 팔아서 돈으로 만들자. 평균적으로 반정도가 제대로된 돌이다. 이 중에는 2개정도 +가 붙은 것이 있을 것이다. 이것을 하나로 몰아주자. 웬만하면 방어력이나 주공격에 몰아주는 것이 좋다(필자의 경우 당연 각력 돌로 몰아 주었다). 이렇게 하면 +4정도의 돌이 만들어 질 것이다. 돌은 4개정도 장비하고 나머지의 +가 붙지 않는 것은 팔아버리는 것이 좋다.

이렇게 해서 방어력을 10이상으로 유지하고 공격 레벨도 10이상으로 만들었다면 반은 된 것이다. 이젠 유적 던전으로 들어가자. 유적던전은 보통 던전보다 적들이 음식을 줄 경우가 많다. 곰 용 도마뱀 닭 등등 엄청나게 많이 주므로 무조건 싸워서 먹어버리자. 적들을 모두 물리치면 움직이는 적들이 계속 등장하는데 겁먹지 말고 계속 죽이고 먹자. 이렇게 하면서 5층까지 내려가면 방어력 레벨을 20정도까지 올릴 수 있을 것이며 동시에 공격력도 엄청나게 올라갈 것이다. 이렇게 되면 웬만한 공격에는 50이상의 데미지를 받기 힘들어 진다. 또한 여기쯤 오면 식별의 약이 등장할 것이다. 이것을 잘 이용해 아이템을 계속 알아가면 앞으론 거의 탄탄대로이다. 이렇게 한 번 레벨을 앞서가게 해두면 계속해서 게임을 쉽게 진행할 수 있게 된다.

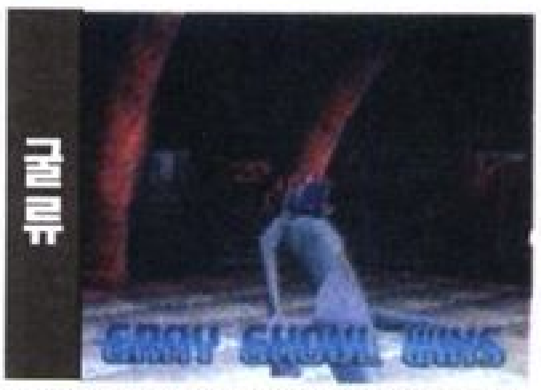
적 캐릭터 유형별 특징과 그 대처법

게임에 나오는 적 캐릭터는 130가지가 넘지만 이것은 몇가지의 베이스를 가진 적을 색이나 모습을 약간 바꾼 것 뿐으로 기본적인 능력은 비슷하다. 그러므로 유형별로 특징과 대처법을 알아보겠다. 적이 주는 아이템은 90% 이상의 것으로 때론 다른 것을 줄 때도 있으니 유의하자.

필자의 임의로 사용 캐릭터는 에폰이며 주 사용 기술은 다음과 같다. 방향은 캐릭터가 왼편에 있을 때를 기준으로 한 것이다.

1. 잡은 뒤 다리를 가격하고 헤롱거릴 때 뒤에서 잡아 던진다
2. 잡아서 던진다
3. 캐릭터 1명분 정도 떨어져서 →+상 하 중 연속공격을 가한다
4. 3번 공격에서 마지막의 중 대신 ←+하로 다운공격을 입힌다
5. 3번 공격에서 마지막의 중 대신 ←+중을 입력한다
6. 캐릭터 2~3명분 정도 떨어져서 가드+→+중으로 띄운 뒤 하단쓸기(→+하)
7. L1+→으로 뛰어들면서 중단공격 그 후 ←+중으로 떨어진다
8. R1+하 나 →+하로 바닥쓸기 공격

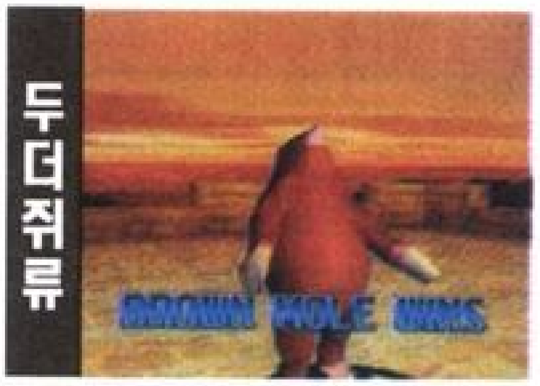
굴류



중간 정도의 공격력과 수비력을 가지고 있다. 긴 팔을 이용해 하단과 상단을 휘젓듯이 공격한다. 타격에 약하며 잘 잡히는 편은 아니다. 6번이나 3번 공격을 히트시킨 뒤 일어설 때 연속해서 4번 공격을 히트시킨다. 죽으면 돌이나 약을 남긴다.

동일종 적 캐릭터 : 그레이굴 그린굴 핑크헤드

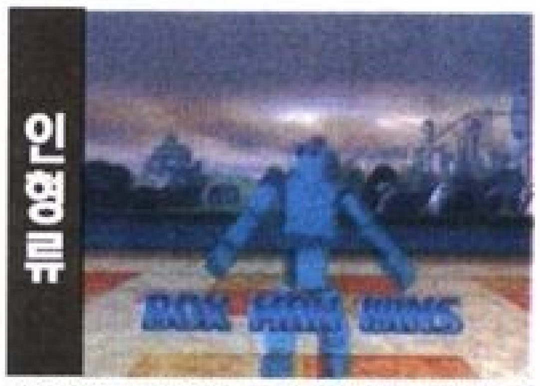
두더쥐류



중간 정도의 공격력과 수비력을 가지고 있다. 방어를 잘하며 상단 하단 공격을 잘 사용한다. 때론 잡기 공격도 한다. 잘 잡히지 않으며 대쉬형 공격에 약하다. 6번 공격을 연속해서 사용하거나 1번잡기를 사용하여 해치우자. 죽으면 고기를 남기지만 가끔씩 돈을 남길 때도 있다.

동일종 : 브라운몰

인형류



공격력과 수비력은 별로 뛰어나지 않지만 인간형이기 때문에 전투능력이 좋다. 이것 저것 많은 기술을 사용하며 방어도 잘한다. 하지만 6번 공격만 연발하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 죽으면서 약을 남긴다.

동일종 : 박스맨, 퍼펫

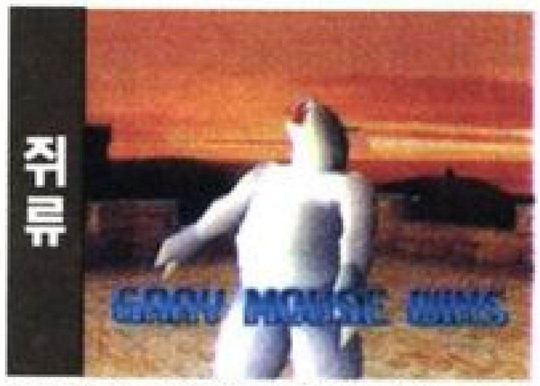
좀비류



굴류와 비슷해 보이지만 약간 다르다. 우선 굴보다 훨씬 인간형에 가깝기 때문에 방어를 자주 한다. 또한 잡기 공격인 엎어놓고 피빨기는 매우 강력하다. 역시 3 4번 공격으로 대처하자. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.

동일종 : 좀비, 웨이트, 타싱

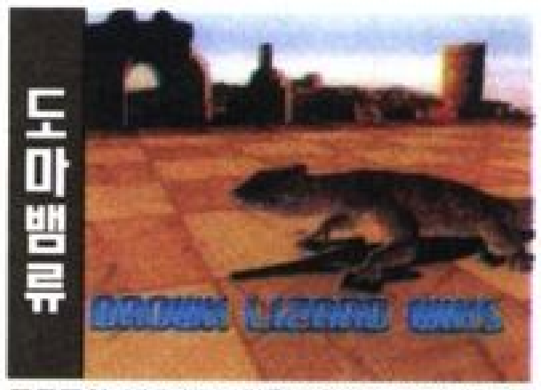
쥐류



중간정도의 공격력과 수비력을 가지고 있다. 특기는 3단 어퍼로 한 번 맞으면 계속 맞아야 하기 때문에 데미지가 많다. 잘 잡히지 않으므로 잡기는 포기하자. 때때로 도망갈 때도 있다. 움직임이 빠르며 방어에도 뛰어나 꽤 성가신 존재. 6번 공격을 연속해서 사용하여 해치우자. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.

동일종 : 그린프로그, 옐로우프로그, 그레이프로그, 레드프로그

도마뱀류



공룡류와 비슷한 능력을 가지고 있지만 기어다니므로 하단 공격밖에 통하지 않는다. 가끔씩 상체를 들어 공격하지만 연속해서 하단공격만 구사하면 된다. 8번 공격이 주로 사용된다. 죽으면 90% 이상 꼬리를 남긴다.

동일종 : 브라운리자드, 그린리자드, 그레이리자드, 블루리자드

거인류



공격력이 엄청나며 타격에 대한 방어력은 거의 무한대. HP도 높으며 리치도 길다. 특히 잡기 공격은 엄청난 위력을 자랑한다. 하지만 던지기에는 매우 약하므로 잘 접근하여 던지기로 승부하자. 스몰헤은 생명의 돌을 주며 나머지들은 약이나 돌을 준다.

동일종 : 스몰헴, 게이즈아이

고릴라류



팔이 길다는 것이 가장 큰 특징. 이 긴팔을 이용해 공격해 온다. 팔이 길기 때문에 서서도 하단공격을 사용한다. 또한 점프해서 내려찍기 기술도 사용한다. 잡은 후 올라타서 얼굴을 긁는 기술이 위력적이다. 4번 공격을 일어나려 할 때 가하면 쉽게 이길 수 있다. 하지만 잡기에 매우 약하므로 1번이나 2번이 더 효과적이다. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.

동일종 : 브라운에이프, 골드에이프, 키러에이프

제리류



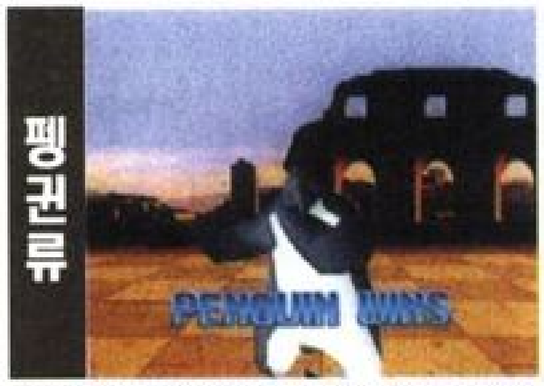
공격력은 약간 세지만 방어력이 형편없다. 리치가 길기 때문에 접근전은 금물. 잡기도 사용하며 상 하단 공격을 번갈아 사용한다. 하지만 4번 공격만 계속해서 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 죽으면 90%이상 자신의 색과 같은 제리를 남긴다.
동일종 : 블루제리, 옐로우제리, 레드제리, 그린제리, 다크씽

개구리류



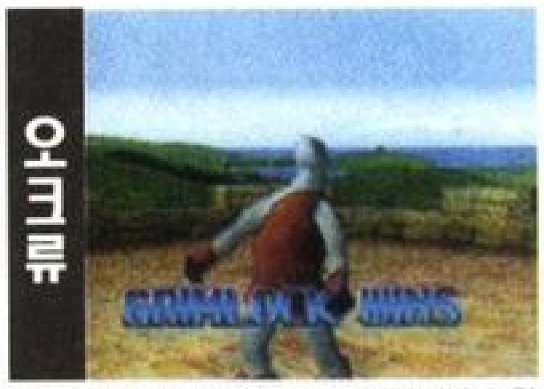
중간정도의 공격력과 수비력을 가지고 있다. 특기는 3단 어퍼로 한 번 맞으면 계속 맞아야 하기 때문에 데미지가 많다. 잘 잡이지 않으므로 잡기는 포기하자. 때때로 도망갈 때도 있다. 움직임이 빠르며 방어에도 뛰어나 꽤 성가신 존재. 6번 공격을 연속해서 사용하여 해치우자. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.
동일종 : 그린프로그, 옐로우프로그

펭귄류



공격력이나 방어력 보두 중간 수준. 방어는 할 줄 모른다. 하지만 가끔씩 가하는 공격은 주의해야할 듯. 잡이지도 않는다. 6번 공격보다는 3 4 5번 공격을 연속해서 구사하는 것이 좋다. 7번 공격도 꽤 유용하게 쓰인다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 엠프티캐리어, 캐리어, 파워캐리어, 록캐리어, 캐리어LDE, 그라벌캐리어

오크류



인간형으로 생긴 몬스터들. 그림록이나 노커등도 포함된다. 전투 능력이 뛰어나며 방어를 잘 한다. 던지기나 하단공격 연속공격 등도 사용한다. 3 4번 공격보다는 6번공격이 더 효과적이다. 잡이기는 하지만 별로 큰 타격은 주지 못한다. 꽤 어려운 상대이므로 신중하게 싸워야 한다. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.
동일종 : 그림록, 노커, 다크오크, 오크, 오크가드

닭류



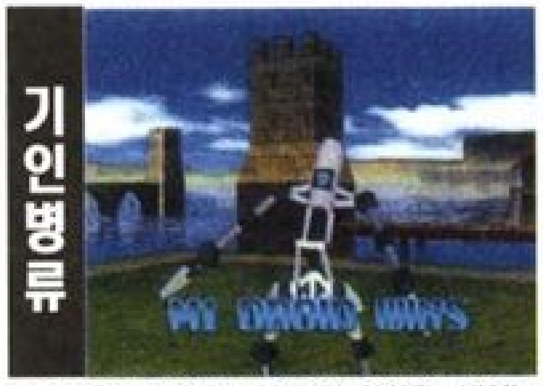
공격력은 매우 세지만 방어력이 약하다. 다리와 부리로 공격하는데 짧으므로 멀리 떨어져 있으면 위력적이지 않다. 하지만 접근전은 죽음을 자초하는 것! 무조건 떨어진 뒤 6번공격을 연발하자. 잡이지 않으므로 잡기는 시도하지 말자. 죽으면 뼈있는 고기를 남긴다.
동일종 : 액스백, 배틀에무, 블루에무, 실버에무

공룡류



공격력은 높지만 방어력이 낮다. 닭류와 거의 비슷하지만 접근전 능력이 약간 떨어지고 대신 리치가 무척 길다. 역시 일어나려 할 때 6번 공격을 먹이면 쉽게 이길 수 있다. 잡을 수는 없다. 죽으면 확실하게 드래곤스테이크를 남긴다.
동일종 : 다이노, 레드크레스트, 코에로피시스, 스트러티오미머스, 대거테일

기인병류



공격력은 보통이며 방어력이 약하다. 방어는 잘하는 편이지만 헛점도 많다. 잡기 공격에도 매우 약하다. 방어를 잘하므로 3 4번 계열보다는 6번이나 1 2번 공격이 잘 통한다. 화염방사기나 빔을 쏘는 녀석들도 있다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : M1드로이드, 리페어드로이드, 시커, 어널라이저

캐리어류



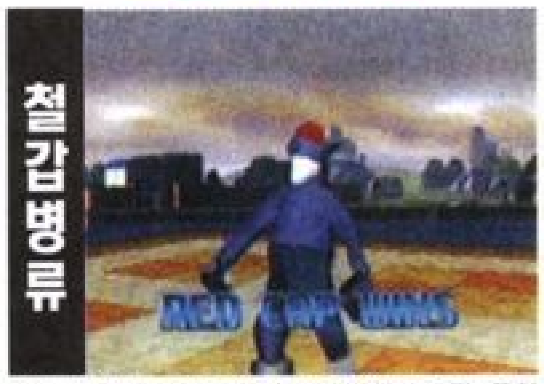
공격력이나 방어력 보두 중간 수준. 방어는 할 줄 모른다. 하지만 가끔씩 가하는 공격은 주의해야할 듯. 잡이지도 않는다. 6번 공격보다는 3, 4, 5번 공격을 연속해서 구사하는 것이 좋다. 7번 공격도 꽤 유용하게 쓰인다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 엠프티캐리어, 캐리어, 파워캐리어, 록캐리어, 캐리어LDE, 그라벌캐리어

곰류



공격력은 보통이지만 수비력이 좋다. 특히 타격에 세다. 잡기공격은 껴안기로 위력이 세며 철권의 쿠마와 비슷한 공격을 사용한다. 던지기 공격에 매우 약하므로 접근하여 1번이나 2번 공격을 가하면 쉽게 이길 수 있다. 90% 이상 고기를 남긴다.
동일종 : 베어, 퍼플베어, 프로스트베어, 오울베어

철갑병류



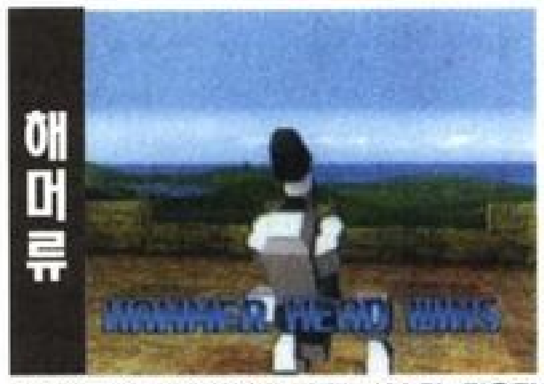
언뜻 보기엔 오크류처럼 생겼지만 HP가 무척 적다. 방어력이 엄청나기 때문에 거의 타격을 입히지 못한다. 또한 방어도 잘하기 때문에 상대하기 힘들다. 던지기 공격에도 강하다. 대처법은 단 한가지. 높이 띄우는 공격을 구사하는 것이다. 그러므로 역시 6번 공격 연발이 가장 효과적이다. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.
동일종 : 레드캡, 자키, 워터데빌, 무자키, 카사보

파일드라이버류



해머류와 거의 흡사하지만 망치가 아닌 송곳을 장비한 기계. 동일하다고 생각해도 되지만 공격이 더욱 빠르며 연속적이다. 역시 7번 공격이나 3, 4, 5번 공격을 사용하자. 당연히 잡이지 않는다. 후반부에 나오는 거대한 녀석들은 위아래를 번갈아 연속으로 찌른다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 파일드라이버, 듀얼파일, 개볼그

해머류



캐리어류와 비슷하지만 공격 회수가 많으며 위력도 세다. 특히 두 개를 가진 녀석들은 두번 연속 공격을 해온다. 7번 공격이나 3 4 5 번 공격을 사용하자. 역시 잡이지 않는다. 후반부에 나오는 거대한 녀석들은 위아래를 번갈아 연속으로 찌른다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 해머헤드, 듀얼해머, 그레이트해머

오랑우탄류



고릴라 류와 비슷하게 생겼지만 특징은 완전히 다르다. 우선 고릴라 류보다 작다. 공격력도 뛰어나지만 방어력이 대단하며 잡기 공격에도 강하다. 공격 방식은 고릴라 류와 거의 동일하다고 보면 된다. 잡기보단 타격으로 대응하는 것이 좋다. 일어나려 할 때 4 5번 공격을 먹이자. 죽으면서 약이나 돌을 남긴다.
동일종 : 실버에이프, 바이올렛데빌

데몬류



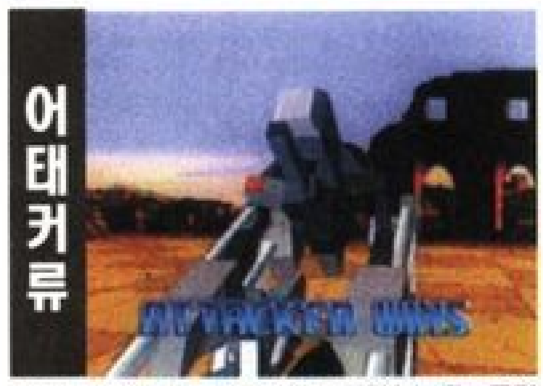
리자드 맨처럼 생긴 녀석들로, 방어도 잘하고 전투능력도 좋다. 공격력 방어력은 보통 수준이다. 연속공격도 사용하므로 조심하자. 3 4번 공격보단 6번 공격이 효과적. 1번 공격도 괜찮다. 죽으면 고기를 남긴다.
동일종 : 블루, 박핸드, 스네이키헤드, 비숍

웜류



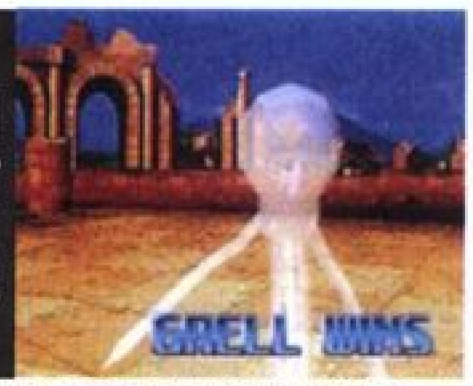
공격력은 높고 방어력은 보통. 방어는 할 줄 모른다. 도마뱀류와 비슷해 보이지만 일어날 때도 있으며 훨씬 전투능력이 뛰어나다. 특히 물기 공격이 위력적이다. 8번 공격을 타이밍을 맞추어 사용해 보자. 죽으면 고기를 남긴다.
동일종 : 바이올렛웜, 블랙웜

어태커류



기계류 중에서는 가장 전투능력이 높다. 공격력도 세며 상 중 하단 찌르기를 사용하여 접근하기 어렵다. 7번 공격이나 4 5번 공격을 사용하자. 당연히 잡이지 않는다. 후반부에 나오는 거대한 녀석들은 연속찌르기를 구사할 때도 있다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 어태커, 에비어태커, 레드어태커

해파리류



공격력은 별로이지만 방어력이 엄청나다. 방어도 잘 하며 잡히지도 않고 서 있을 때는 하단공격이 통하지 않는다. 6번 공격으로 떨어지는 충격을 이용해 데미지를 주어야 한다. 찌르기 공격이 위력적이며 빙글빙글 도는 공격을 할 때는 피해 있는 것이 좋다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 그렐 필러, 레드스파이크, 다크필러

골격병류



뼈로 구성되어 있다. 인간형이기 때문에 방어를 매우 잘하며 연속공격에도 뛰어나다. 방어력이 센 편이며 공격력도 높다. 4, 5번이나 6번 공격을 연속으로 가하자. 던지기 공격에는 강한 편이며 잘 잡히지도 않는다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 씨맨, 그린맨, 스켈렉톤, 블루스켈렉톤

고렘류



HP는 낮지만 방어력이 대단하다. 공격력은 중간 정도이다. 방어도 잘하기 때문에 공격하기 힘들며 던지기 공격도 별로 통하지 않는다. 3번 공격 중 마지막 중단을 빼고 공격하자. 일어날 때를 노려야 한다. 죽으면 돈을 남긴다.
동일종 : 브론즈고렘, 지르콘고렘, 아주라이트고렘, 실버고렘

견류



마법사가 기르는 두 마리의 개. 기어다니다가 갑자기 연속공격을 구사한다. 공격력은 높지만 연속공격 능력이 뛰어나고 자세가 낮기 때문에 공격을 잘 맞지 않는다. 3 4 5번 공격이 효과적이며 잡히지 않는다. 죽으면 고기를 남긴다.
동일종 : 이카쿠, 타테가미

기인병류2



잡히지 않는 것을 제외하면 기인병류와 비슷하다. 기인병류보다 방어를 잘한다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 티어탬퍼

광전사류



쌍칼을 들고 돌격해 온다. 주로 찌르기 공격을 구사하는데 매우 강하다. 하지만 방어력이 엄청나게 약하다. 일어날 때 3, 4, 5번 공격을 가하면 쉽게 이길 수 있다. 죽으면 돈을 남긴다.
동일종 : 리퍼, 에그제큐터, 바사카

와이번



공격력 방어력 모두 뛰어나며 불을 뿜을 때도 있다. 날아다니기 때문에 상대하기 매우 까다롭다. 내려올 때 상단공격이 들어가는 3 4 5나 6번 공격을 가하자. 당연히 잡히지 않는다. 웬만하면 무적의 약을 먹은 후 싸우는 것이 좋다.

족제비류



데몬류와 흡사한 적. 데몬류와 곰류의 특징을 섞어 놓았다고 생각하면 된다. 던지기 공격보단 타격에 약하므로 6번이나 5번공격을 구사하자. 죽으면 고기를 남긴다.
동일종 : 브라운퍼렛, 블랙퍼렛, 화이트퍼렛

유령류



방어력은 높지만 공격력은 낮다. 하늘에 떠 있기 때문에 하단공격이 통하지 않으며 잘 잡히지도 않는다. 기를 뿌리며 현란한 공격을 구사하며 그 중에는 원거리 공격을 하는 녀석도 있다. 5번 공격을 연속으로 구사하자. 일어날 때가 공격 타이밍이다. 죽으면 약이나 돌을 남긴다.
동일종 : 고스트 팬텀, 위자드팬텀, 스펙터, 레이스, 리치

인간류



인간형 전사. 에폰의 기술을 많이 사용하며 무척 빠르고 방어력도 높다. 에너지가 소모되면 자주 도망간다. 빠른 연속공격을 구사하기 때문에 계속해서 맞을 수밖에 없다. 우선은 6번 공격으로 쓰러트린 뒤 일어날 때 3, 4, 5번 공격을 가하자. 워낙 빠르기 때문에 잡는다는 것은 거의 불가능. 죽으면서 꽤 좋은 플러스(+) 돌들을 남긴다.
동일종 : 실피드, 드리어드, 운디네, 조커

스타류



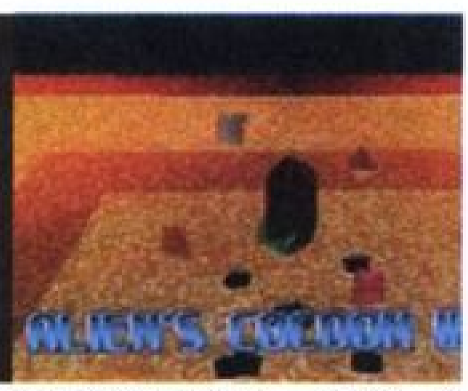
불가사리처럼 생겼다. 공격력은 중간이지만 방어력이 높다. 방어 불능 필살기를 사용하며 원반처럼 날아다니면서 공격하는데 때리기가 힘들다. 잘 잡히지도 않으며 던지기 공격에도 강하다. 한 번 쓰러트린 후 일어날 때 계속해서 4 5번 공격을 가자하. 죽으면 색과 같은 제리를 남긴다.
동일종 : 스타, 블루스타, 레드스타, 그린스타, 블랙스타

변신기인병류



보통땐 원반처럼 날아다니지만 변신하면 기계인같은 전투능력을 보인다. 원반형일 때는 방어할 수 없지만 인간형일 때는 방어를 매우 잘한다. 잡히지 않으며 날아다닐 때는 하단공격도 통하지 않는다. 일어날 때 3 4 5번 공격을 연속해서 구사하는 것이 좋다. 어떤 녀석들은 빔을 쏘는 녀석들도 있다. 죽으면 공격용 아이템을 남긴다.
동일종 : 패트롤드론, 레이저드론, 볼텍스셀, 가비

에일리언즈코쿤



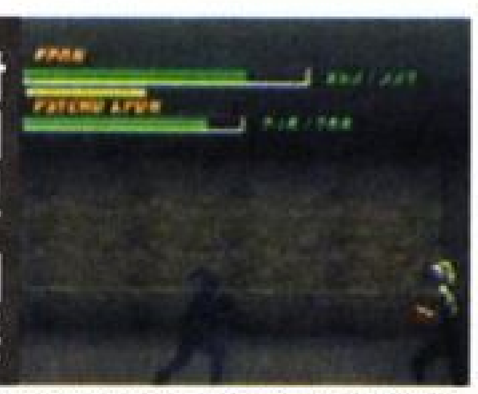
제자리에서 연속해서 필살기를 사용한다. 반짝일 때는 아예 접근하지 말자. 공격력이나 방어력은 별로 뛰어나지 않다. 잡히지 않으며 하단공격도 통하지 않는다. 3, 4, 5, 6번 공격이 통한다.

마크2



마크보다 공격력 방어력이 훨씬 뛰어나다. 기술의 수는 적어지지만 가드불능 공격이 추가되었다. 하지만 역시 쓰러트린 후 연속공격을 가하면 쉽게 이길 수 있다.

싸이코 에폰



이 녀석은 플레이어 캐릭터에 따라 다르다. 인간형이기 때문에 엄청난 전투능력을 가지고 있으며 방어도 잘하고 던지기도 잘 막는다. 공격력이나 방어력은 떨어지는 편이다. 3 4 5번의 연속 공격으로 대응하자.

실버 위저드



공격력 방어력 모두 낮다. 가드불능 공격을 사용하며 원거리 공격도 사용하지만 쉽게 이길 수있을 것이다. 죽으면 돌을 남긴다.

각 던전 공략비법

나는 우주에 이름을 떨치고 있는 토발성의 황제 우단. 타가로 마을을 다스리고 있던 트리롤왕 자신이 마물들로부터 마을을 구해주었으면 좋겠다고 내게 말해왔다. 몰모란이 있는 한 마물정도에게 패배할 리는 없겠지만 최근은 너무나도 많은 마물이 나와서 이대로라면 우주의 평화까지도 위협받을 지 모르는 일이다. 그래서 네가 타가로에서 고통받고 있는 사람들을 구해주길 바란다. 믿고 있겠다. 강자여.

게임이 시작되면 집에서 나온 뒤 마을을 돌아다니자. 집의 반대편으로 죽 가면 교회가 나오는데 이곳에서 세이브를 할 수 있다. 그 후 바로 옆에 있는 동굴로 가자. 이곳이 첫 번째 던전인 연습용 던전이다.

연습용 던전

모두 5층으로 구성되어 있다. 첫 번째 던전이므로 간단한 기술로도 진행할 수 있을 것이다. 적들이 이것저것 말을 해오는데 아는 내용이 대부분이므로 무시하자. 기본적인 조작 감각이나 적과의 대처법 등을 느끼면서 진행하도록 하자. 조심해야 할 적들로는 개구리 종류와 마우스류이다. 5층에 가면 보스인 갈색 원숭이가 있는데 보스가 맞는지 의문이 갈 정도로 약하다. 보스를 죽인 후 굴러나온 현자의 돌을 줍고 밖으로 나오자



이 던전의 보스

유적의 던전

던전 밖으로 나와 산쪽으로 마을을 빠져나가면 고고학자를 만날 수 있다. 그는 주인공이 가져온 현자의 돌을 보고 실력을 알 수 있겠다면서 유적을 탐사해 보라고 한다. 유적은 집 왼쪽에 있는 다리를 건너가면 들어갈 수 있다.

유적 던전은 연습 던전과는 비교되지 않을 만큼 어려우므로 주의하자. 모두 8층으로 구성되어 있다. 4층까지는 쉽게 진행할 수 있지만 5층부터는 매우 조심해야 한다. 특히 타격기에 강한 적들은 던지기나 띄우기로 데미지를 입히자. 8층에는 보스가 있는데 이 녀석은 화려한 기술을 많이 사용한다. 1대 1 대전을 하고 있다고 생각하며 싸우자. 이 던전에서부터는 적들을 죽일 때마다 같은 층의 어딘가에 똑같은 적이 생겨난다. 즉 3명의 적을 죽여도 어딘가에 다시 3명이 생긴다는 것이다. 문제는 이 적이 움직여 다닐 수 있다는 것이다. 그러므로 한 층의 적을 거의 다 물리쳤으면 그 만큼의 움직이는 적이 돌아다니고 있다는 말이 된다. 이 녀석들과 싸워 경험과 아이템을 모으는 것도 좋지만 이왕이면 도망 다니는 것이 좋다. 베어류는 많이 약하므로 던지기가 있는 캐릭터는 집중적으로 사용하자.

[illegible] 등장하는 [illegible] 접근전에 매우 강하므로 멀리 떨어져서 리치가 긴 공격이나 기습공격으로 대응하자. HP가 적고 방어력이 높은 적들은 높이 띄우는 공격으로 대응하자. 스몰헴이나 게이즈 아이의 공격력이 엄청나므로 조심하자. 이 녀석들도 던지기에 약하다.

사막의 던전

유적을 빠져나와 다시 고고학자를 만나면 그는 성으로 가보라면서 왕가의 인(王家の印)을 준다. 이것을 가지고 반대편의 문지기에게 가면 성으로 갈 수 있다. 성에 들어간 뒤 계속 직진하면 사막으로 빠져나온다. 그 후 오른쪽으로 계속 가면 모래로 된 이글루가 나오고 이곳으로 들어가면 한 노인을 만날 수 있으며 그 노인에게 정보를 듣게 된다.

그 후 금방 지나왔던 돌길을 따라 계속 올라가면 큰 던전으로 들어가게 된다. 이 던전 안에는 생물이 살고 있지 않으므로 음식을 구할 수 없다. 그러므로 던전에 들어가기 전에 마을에서 음식을 잔뜩 구해오자. 또한 내부의 적들은 대부분 기계이며 인간형이 아니기 때문에 잡기 공격이 되지 않는다. 5층에 내려가면 보스와 싸울 수 있다. 보스인 에일리언즈 코쿤은 제자리에서 필살기를 마구마구 사용하는데 이때는 접근하지 말자. 이 던전에서 주의해야 할 적은 어태커들과 해머들. 어태커는 상하단으로 마구마구 찌르므로 주의하지 않으면 금방 많은 데미지를 입게 된다.



이 친구가 문지기이다

광산 던전1

던전을 빠져나온 뒤 사막의 노인을 만나면 광산의 열쇠를 준다. 이것이 있으면 성에서 광산쪽으로 갈 수 있다. 광산 던전은 모두 5층으로 구성되어 있는게 기계와 몬스터들이 섞여서 나온다. 5층에 가면 플레이어의 분신과 싸워야 하는데 공격력도 세고 방어도 잘 하므로 조심해서 싸우자. 보스를 물리치면 현자의 돌을 얻고 밖으로 나가게 된다. 이 던전에서도 역시 해머류의 적이나 어태커를 조심해야 할 것이다.

O산의 열쇠를 가지고 출발





플레이어의 분신과 전투

광산 던전2

밖으로 나오면 교회와 상점이 있으므로 세이브를 해 두자. 근처에는 몇 개의 입구가 있는데 바로 던전과 연결되며 밖으로 빠져나올 수도 있다. 이 던전들 속에서 광산2의 열쇠를 찾아야 한다. 그 후 광산 입구부근의 잠겨진 문을 열고 들어가면 2번째 던전이 나온다. 이곳은 7층으로 구성되어 있으며 전처럼 기계와 몬스터가 섞여져 나온다. 난이도가 꽤 높아졌으므로 주의해야 할 것이다.

7층에 내려가면 보스인 마법사와 그가 기르는 것으로 추정되는 개 두 마리가 나온다. 개들은 기어다니면서 빠른 연속 공격을 구사하므로 조심해야 할 것이다. 마법사는 원거리 공격만 피하면 간단하게 이길 수 있다. 이 던전에서 제일 주의해야 할 적은 고렘류. 웬만한 공격에는 데미지를 입지 않으며 공격력도 높고 방어 능력도 뛰어나다. 그 외에도 기계류의 단발 공격에 주의하자.

봉인의 던전

5개의 현자의 돌을 모두 모았으므로 마을의 외딴 곳에 있는 현자를 다시 만나자. 그는 자신이 이곳을 다스리는 토리롤의 동생인 소리롤이라고 하면서 5개의 현자의 돌이 모두 모아진 지금 이야말로 성 지하의 미궁으로 내려가 마물들을 다시 봉인할 때라고

한다. 그의 말에 따라 성으로 가자. 봉인의 던전은 성에 들어가자마자 나오는 문으로 들어가지 말고 그 위쪽에 있는 문으로 들어가면 된다.

던전 내부는 13층으로 구성되어 있다. 적들은 5가지 정도의 적이 이름만 바뀌어서 나오므로 각각의 공략법만 익히게 되면 별로 어렵지 않을 것이다. 6층부터는 3마리의 정령의 이름을 지닌 여자들이 등장하는데 끝까지 따라가 죽이면 꽤 좋은 돌을 얻을 수 있다. 12층은 적이 없으며 13층에 가면 3명의 보스와 싸워야 한다.

그 중 제일 먼저 나오는 와이번이 제일 상대하기 힘들다. 그러므로 11층에서 얻을 수 있는 검은 제리를 한 개도 먹지말고 가지고 오는 것이 좋다. 와이번은 하늘에서 날아다니기 때문에 내려올 때만 공격이 통한다. 마크는 한 번 패배한 후 변신하는데 그때부터는 매우 민첩해지므로 주의하자. 마크를 물리치면 봉인의 돌을 이용해 봉인을 완성시키게 되고 플레이어는 밖으로 나오게 된다.



현자를 다시 만나자



마크의 변신

봉인의 던전 (층별 적 캐릭터)

층	이름	HP	공	방	특징
0층	블랙마우스	230	상	하	공격력이 세다.
1층	스타	100	중	중	원반처럼 공격해 오므로 상대하기 까다롭다
	무지키	200	중	하	전투 능력이 뛰어나다
	실버에무	220	상	하	접근전에 강하며 잡히지 않는다
2층	블루리자드	180	중	하	기어다니므로 하단 공격만 통한다
	카사보	160	중	중	전투 능력이 뛰어나다
	타심	220	상	중	하단의 변칙 공격을 주로 사용한다
3층	블루스타	120	중	중	원반처럼 날아서 공격해 온다
	스켈레톤	205	중	중	전투능력이 뛰어나며 변칙공격을 사용한다
	오크	170	상	중	전투능력이 뛰어나다
4층	스트러티오미머스	220	상	하	간접 공격에 강하지만 기습기에 약하다
	오크가드	220	상	상	몽둥이를 이용해 연속공격을 펼친다
	팬텀	220	중	중	현란한 움직임과 함께 공격해 온다
5층	위저드팬텀	180	중	상	팬텀과 같은 공격을 구사한다. 하단공격이 통하지 않는다
	리퍼	210	상	하	쌍칼로 연속공격을 구사한다
	블루스켈레톤	190	중	중	전투능력이 뛰어나며 스피드가 빠르다
	블랙퍼펫	250	중	상	방어력이 높고 방어에 능숙하다
6층	가비	170	상	상	하단공격이 잘 통하지 않으며 회전공격을 한다
	스펙터	256	상	중	팬텀류의 공격패턴을 가지고 있다
	레드스타	140	중	중	스타류의 공격법을 사용한다
7층	실피드	170	중	중	스피드가 빠르고 여러 가지 기술을 사용한다
	바이올렛데빌	320	상	상	스피드가 빠르며 전투능력이 우수하다
	화이트퍼펫	300	중	상	방어력이 매우 세며 전투 능력도 좋다
8층	드리어드	170	중	중	스피드가 빠르고 화려한 기술을 구사한다
	레이스	170	중	하	스피드가 빠르고 하단공격이 잘 맞지 않는다
	그린스타	150	중	중	스타류의 공격법을 사용한다
9층	운디네	170	중	중	실피드 운디네와 같은 적
	대거테일	240	중	중	접근전에 강하며 잡히지 않는다
	리치	170	중	중	역시 팬텀 계열의 적
	아주라이트고렘	170	상	중	고렘치고는 별로 방어력이 높지 않다
10층	에그제큐터	180	상	중	엄청난 연속찌르기를 구사한다
	실버고렘	120	중	상	엄청난 방어력을 자랑하는 고렘
	블라인드비스트	300	중	중	방어를 잘하며 스피드도 빠르다
11층	조커	256	중	상	움직임이 빠르다
	블랙스타	180	중	중	역시 스타 종류
	바사카	220	상	하	공격력은 매우 세지만 방어력이 형편없다
	킬러에이프	270	중	상	움직임이 빠르고 연속공격을 구사한다
13층	와이번	400	중	중	날아다니기 때문에 공격하기 힘들다
	마크	256	중	중	역시 엄청난 기술을 구사한다
	마크2	320	상	상	더욱 더 강해진 마크2

마의 사당 던전

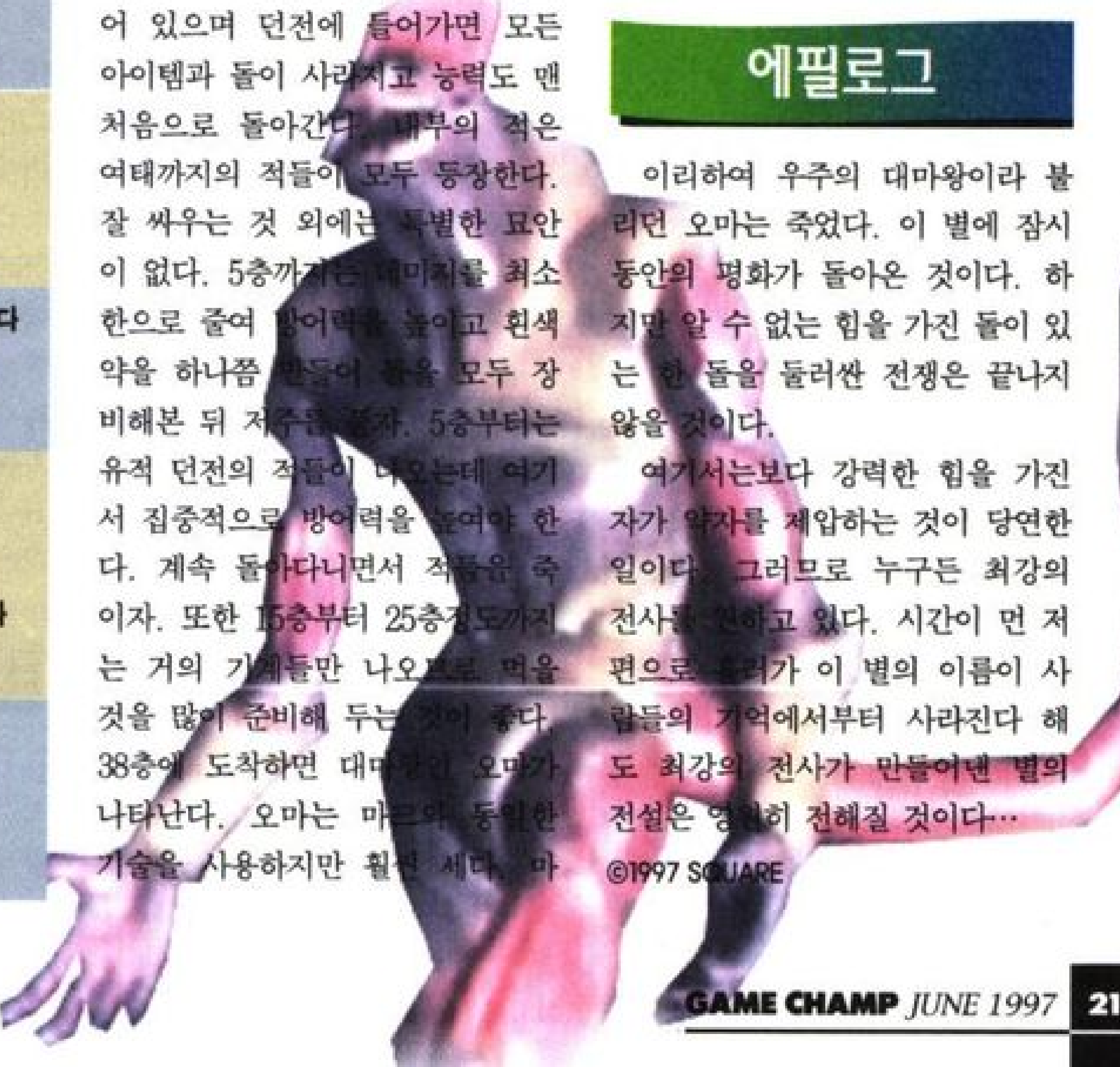
마을로 돌아오면 장로를 만나자. 그는 마왕이 사라졌지만 이상한 기운이 감돈다고 한다. 또한 바로 옆에 있는 사당의 봉인이 풀어졌다고 한다. 이 사당이 바로 마지막 던전이다. 이 던전은 38층으로 구성되어 있으며 던전에 들어가면 모든 아이템과 돌이 사라지고 능력도 맨 처음으로 돌아간다. 내부의 적은 여태까지의 적들이 모두 등장한다. 잘 싸우는 것 외에는 특별한 묘안이 없다. 5층까지는 데미지를 최소한으로 줄여 방어력을 높이고 흰색 약을 하나쯤 만들어 돌을 모두 장비해본 뒤 저주를 풀자. 5층부터는 유적 던전의 적들이 나오는데 여기서 집중적으로 방어력을 높여야 한다. 계속 돌아다니면서 적들을 죽이자. 또한 15층부터 25층정도까지는 거의 기계들만 나오므로 먹을 것을 많이 준비해 두는 것이 좋다. 38층에 도착하면 대마왕인 오마가 나타난다. 오마는 마크와 동일한 기술을 사용하지만 훨씬 세다. 마크와 마찬가지로 한 번 변신한다. 무적의 약 2개만 있다면 간단하게 클리어할 수 있을 것이다. 참고로 필자가 도전할 때의 레벨은 에폰으로 방어력 28+19 각력 25+6 HP 500정도였다.

에필로그

이리하여 우주의 대마왕이라 불리던 오마는 죽었다. 이 별에 잠시동안의 평화가 돌아온 것이다. 하지만 알 수 없는 힘을 가진 돌이 있는 한 돌을 둘러싼 전쟁은 끝나지 않을 것이다.

여기서는보다 강력한 힘을 가진 자가 약자를 제압하는 것이 당연한 일이다. 그러므로 누구든 최강의 전사를 원하고 있다. 시간이 먼 저편으로 흘러가 이 별의 이름이 사람들의 기억에서부터 사라진다 해도 최강의 전사가 만들어낸 별의 전설은 영원히 전해질 것이다…

©1997 SQUARE



ALUNDRA 기본편



꿈, 그리고 신에 도전하는 한 소년의 이야기

아련드라

젤다의 전설과 랜드스토커를 합친 듯한 느낌의 액션 롤플레잉 게임 아련드라. 젤다의 전설에서 보았던 광대한 맵과 비밀을 가지고 있으며 랜드스토커에서 볼 수 있던 아기자기하면서도 비밀로 가득찬 던전을 탐험할 수 있다. 꿈속을 드나든다는 설정을 줌으로써 필드 넓이의 두배이상 넓은 던전을 즐길 수 있으며 시나리오를 따라가는 것 외에도 많은 자유도를 만끽할 수 있다.

■제작사: SCE
■장르: 액션RPG
■발매일: 97년 4월 1일
■발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
연출	★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

프롤로그

아련드라의 세계

〈 신의 모습을 그린 모든 물건-그림 조각상을 이곳에 금하도록 한다 〉

돌연 국왕으로부터 우상 신봉을 금한다는 령이 내려왔다. 신들은 인간의 이 행위에 대해 분노를 금치 못하고 벌로써 국민들은 물건을 만들어 내는 힘 즉 창조력을 빼앗아 버리고 말았다. 세계는 황폐해지고 게다가 우상을 잃어버린 일로 과연 기원이 통할 것인지 불안해하게 되었다. 하지만 신은 인간을 버리진 않았다. 사람들은 신으로부터 전수 받은 꿈속을 오고 갈수 있는 힘을 사용할 수 있게 되었다. 언제부턴가 인간은 꿈을 자유롭게 움직일 수 있는 것이 가능하게 된 것이다….

우상 숭배

모습이 명확하지 않은 존재를 신으로 인식하여 신봉하기 위해서는 조금이라도 상상력을 필요로 한다. 그 빈약한 상상력을 보충하기 위해, 또한 반은 기원은 강요하기 위해 만들어 낸 것이 우상. 즉 신을 그린 그림이나 그 모습을 나타낸 조각상이었다.

그것은 신앙을 얻는 것으로 차례차례 크고 강해져 아는 신에게 있어선 없어선 안될 것이었다. 하지만 그 우상 숭배가 국왕에 의해 금해져 버린 것이다. 혼란은 신들의 기원으로부터 집중력을 빼앗아가고 신이라는 존재까지도 위험해져 버리려 하고 있다.

꿈

'꿈걷기'라는 특기를 가진 일족이 있다. 일반에게는 '잠의 일족'이라고 불려지고 있다. 그들은 잠자고 있는 자와 파장을 합쳐 그 꿈속으로 들어가 자유롭게 돌아다닐 수 있다고 한다. 일족의 자는 꿈걷기의 힘이 각성하면 그와 함께 자신의 숙명을 알고 세계를 여행하게 된다. 자신의 꿈에 이끌려진 채로. 그리고 이곳에도 꿈에 이끌려 여행을 떠나려는 소년이 있다. 그의 이름은 아련드라….

여행

그날 밤도 아련드라는 꿈을 꿨다. 언제부터인지, 잠이 들면 반드시 보게 된다. '이노아의 마을 북쪽, 호수 깊은 곳에 잠자는 악마가 지금 눈을 뜨려 하고 있다. 멸망하려는 세계를 구할 수 있는 것은 너뿐이다'

수호자의 이름을 가진 노인이 필사로 아련드라를 불러온다. 그는 정말로 세계를 구할 '해방자'인 것인가? 마음에 솟아오르는 질문에 종지부를 찍기 위해 아련드라는 배에 탄다. 이노아의 마을을 향하여….

등장 인물

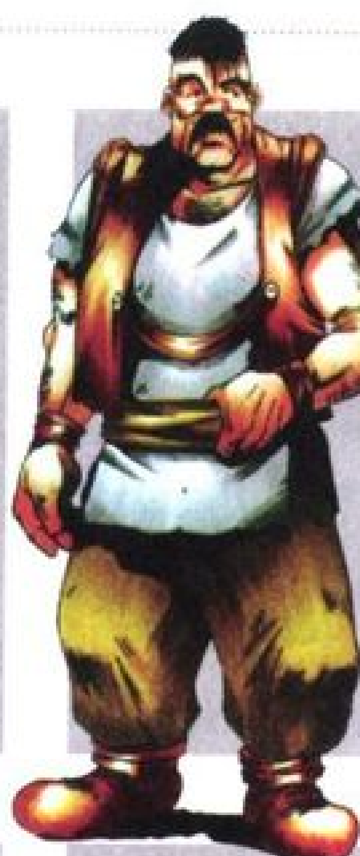
아련드라(アランドラ)

본편의 주인공. 에루나의(잠의 일족) 소년. 꿈에 나타난 현자 라이의 예언을 따라 이노아의 마을로 향한다.





메디암(メディアム)
아런드라와 같이 에루나의 소녀. 과거 마음에 깊은 상처를 받아 자신밖에 믿지 않는다. 타인에 대하여 차갑게 대하는 일이 많지만…



안제스(アンゼス)
해안에 떨어져 버린 아런드라를 이노아의 마을로 데리고 와 보호해 주었다. 오래전 잃은 아들의 그림자를 아런드라에게 보고 있는 모양으로 무척 친절하게 대해 준다.



섹타스(セクタス)
꿈에 대한 연구를 하며 문헌을 모으고 있다. 마을 사람들을 악몽에서 해방시키기 위해 3년전 이노아 마을로 왔다.



시빌(シヴィル)
이노아의 마을에 살고 있는 소녀. 눈뜬 채로 꿈을 꾸는 특이체질로 그때에 본 예지몽에 의해 아런드라를 이끌어 준다.



유스텔(ユステル)
이노아의 마을에 살고 있는 할머니. 수정을 사용해 헤매이는 사람들이 가야 할 길을 점쳐 준다



고우셀(ゴウセル)
이노아 마을의 주민. 고지식한 신자로, 로에인신부와 친하다. 양친은 없으며, 단 한 명뿐인 여동생과 살고 있다.



로에인(ロエイン)
이노아 마을밖에 있는 교회에서 신의 가르침을 전하고 있는 신부. 우상 숭배가 금해져서 사람들로부터 기원이 사라진 것은 아닌가 하고 걱정하고 있다.



하반(ハヴァン)
이노아 마을의 남서쪽에 있는 해안선 근처의 작은 집에서 살고 있는 노인. 사람들과의 부딪힘을 피하고 있지만 무언가의 비밀을 알고 있는 듯 하다.



현자라아
(賢者ラア)
아런드라의 꿈에 나타나, 이노아 마을로 향하도록 지시한 노인. 멜자스를 봉인한 수호자중 한명



무르타(ムルータ)
이노아의 마을 북서 '미궁의숲'에 살고 있는 흰 원숭이. 인간들을 멸망시키려 하고 있다



졸지아(ゾルジア)
멜자스의 측근. 멜자스에게 충성을 바치고 있는 듯 보이지만 세계 정복의 야망을 가지고 있다.



멜자스(メルザス)
인간이 가지고 있는 정신 에너지를 먹고 거대화한 악마. 그 정체는 먼 하늘에서 날아온 다른 별의 생물이다. 7인의 수호신에 의해 호수에 봉인되었지만 멸망하지 않고 부활의 기회를 노리고 있다.

PLAY STATION

조작법

방향키 - 이런드라를 움직인다. 8방향으로 이동하거나 점프할 수 있다

스타트 버튼 - 게임중 스테터스 화면을 불러낸다

L1 L2 R1 R2 버튼 - 스테터스 화면표시중 서브 화면으로 전환할 수 있다

△버튼 - 대쉬할 수 있다. 대쉬는 4방향만 가능하다

○버튼 - 예, 아니오의 결정 등을 하거나 아이템을 사용한다

×버튼 - 커맨드의 취소시에 사용하거나 점프에 사용한다

□버튼 - 커맨드의 결정이나, 무기를 이용한 공격, 사람들과의 회화, 조사에 사용한다

무기와 방어구

검

최초에 장비 하는 무기이다. 가장 사용하기 편한 무기라 할 것이다. 높은 레벨의 검을 입수한다면 차지어택으로 보다 강력한 공격을 가할 수 있다. 자동적으로 가장 높은 레벨의 무기가 장비된다.



핸디소드
(ハンディソード)
최초부터 장비하고 있는 검으로, 차지어택은 할 수 없다.



스틸엣지
(スチルエッジ)
차지어택으로 강력한 공격이 가능하다

데몬바스터
요정의 연못에서 스티나에게 받을 수 있다. 스틸엣지의 2배정도의 힘을 자랑한다.

성검 엘나드
게임의 후반 마을 사람들의 기원이 만들어 주는 성검.

활

적에게 접근하지 않고 공격할 수 있다. 차지어택으로 복수의 적을 관통시킬 수 있게 된다. 자동적으로 가장 높은 레벨의 무기가 장비된다.

헌터보우



(ハンターボウ)
최초로 손에 넣을 수 있는 활. 차지어택은 불가능하다.

윌리엄보우(ウイリアムボウ)
미궁의 숲에서 얻게되는 활. 차지어택이 가능하다.

철구

높은 공격력을 자랑한다. 차지어택으로 철구를 회전시켜 주변의 적을 일소할 수 있다. 또한 일부의 벽을 부술 수 있다. 자동적으로 가장 높은 레벨의 무기가 장비 된다.



체인스로
(チエインスロー)
최초로 손에 넣을 수 있는 철구. 벽이나 블록을 파괴할 수 있다. 차지어택은 불가능하다.

크랫셔(クラッシャー)
우스토우에게 얻을 수 있는 두 번째 철구. 차지어택이 가능하다.

지팡이

검이나 철구에 비해 공격력은 떨리지만 그 대신 간접 공격이 가능하고 적을 태우거나 얼려 버릴 수 있다. 이 특성은 함정을 풀 수 있는 열쇠가 되기도 한다



화염의 지팡이
(炎の杖)
지팡이에서 화염을 발사하여 적이나 일부의 풀을 불태울 수 있다. 차지어택도 가능.



얼음의 지팡이
(氷の杖)
지팡이에서 냉기를 발사하여 적을 순식간에 얼려 버린다. 차지어택도 가능.

자켓(ジャケット)

방어력을 높여 적이나 트랩에서 받는 데미지를 감소시킨다. 높은 단계의 자켓일수록 그 효과가 좋게 된다. 가장 높은 단계의 방어구가 장비 된다.



천자켓
(布のジャケット)
처음부터 장비하고 있는 자켓. 방어력은 별로 높지 않다.



가죽자켓
(皮のジャケット)
천 자켓 2배의 방어력을 자랑한다.

강철 갑옷(鋼のヨロイ)
안제스가 남겨 준 부서진 갑옷을 라바스에게 수리 받아 만들어지는 갑옷. 천 자켓의 4배의 방어력.

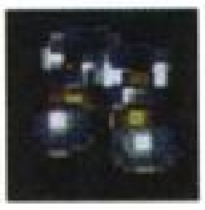
은의 갑옷(銀のヨロイ)
은으로 장식된 성스러운 갑옷으로 노우란의 집의 가보. 천자켓의 8배의 방어력.

부츠(ブーツ)

여러가지 특성을 가지고 있다. 높은 단계의 부츠를 장비하면 통행 가능한 장소가 늘어나 행동 범위가 넓어진다. 입수 후에는 자동적으로 그 효과가 나타난다.



노멀부츠
(ノーマルブーツ)
처음부터 장비하고 있는 부츠



롱부츠
(ロングブーツ)
사막이라도 발을 빠트리지 않고 걸을 수 있다. 점프도 평지처럼 할 수 있다.

머맨부츠
(マーマンブーツ)
물속을 헤엄쳐 다닐 수 있으며 얕은 물에서도 보통처럼 걸을 수 있다.

매직 부츠
(マジックブーツ)
가시나 용암 등의 데미지존을 무효화하는 부츠

아이템

스텍아이템

스테터스 화면에서 장비 하여 ○ 버튼으로 사용하는 아이템이다. 회복 아이템이 주이지만 공격 등에 사용되거나 특수 목적으로 사용되는 것도 있다.

약초(薬草)
체력을 최대치의 1/4까지 회복한다. 아이템란에 최대 9개까지 모아 둘 수 있다.

S포션(Sポーション)
체력을 최대치의 1/2까지 회복한다. 1개밖에 가지고 다닐 수 없다.



L포션
(Lポーション)
체력을 최대치까지 회복한다. 역시 1개밖에 가지고 다닐 수 없다.



매지컬엑기스
(マジカルエキス)
마력을 최대치까지 회복한다. 1개밖에 가지고 다닐 수 없다.



큐어엘
(キュアエール)
체력과 마력의 양방을 최대치까지 회복할 수 있다. 죽으면 자동적으로 사용되어 부활한다.

작렬탄(さく裂弾)
폭탄을 던져 5초후에 폭발시킨다. 연속으로 3발까지 사용할 수 있으며 무한대

로 사용할 수 있다.

샌드케이프(サンドケープ)
장비하고 ○버튼을 누르면 모래 속으로 들어갈 수 있다. 정지된 상태에서만 사용 가능하며 한 번더 누르면 모래 밖으로 나온다. 무한으로 사용할 수 있다.

아쿠아케이프(アクアケープ)
소지하고 있으면 자동적으로 거대한 회오리 물살로 들어갈 수 있다.

파워글러브(パーワグローブ)
무거운 물건을 들 수 있게 된다. 소지하고 있기만 해도 있으면 효과가 나타난다.

재크의콩(ジェイクの豆)
지정된 단상에 던지면 점프용 식물이 생겨난다. 무한으로 사용할 수 있다.

오거의 반지 (オーガの指輪)
공격력을 2배로 해주는 반지

은의 팔찌(銀の腕輪)
방어력을 2배로 해주는 팔찌

회복의 링(回復の輪)
3초에 HP를 1개씩 회복할 수 있다

마도서

스터 아이템의 일종으로 스테터스화면에서 장비한 후 ○버튼으로 사용. 마법을 사용할 때에는 이 마법서가 필요. 마법을 1회사용할때마다 마력이 하나씩 줄어든다. 상하편으로 나뉘어 있어 모두 모으면 강력한 마법을 구사할 수 있다.



대지의 장 (大地の章)
땅의 속성을 지닌 마법을 사용. 암반을 만들어 적에 부딪혀 데미지를 준다.



수마의 장 (水魔の章)
물의 속성을 지닌 마법을 사용. 물의 실드를 발생시켜 동시에 체력을 회복한다.



화룡의 장 (火龍の章)
불의 속성을 지닌 마법을 사용. 화염 유도탄을 발생시켜, 적에게 데미지를 준다.



풍신의 장 (風神の章)
바람의 속성을 가진 마법을 사용. 뇌운을 불러내 적에게 번개를 떨어트려 데미지를 준다.

즉효 아이템

입수한 시점에서 즉효를 발휘하는 아이템. 장비 하거나 스턱할 수는 없다. 주로 적을 쓰러트리거나 풀을 베면 입수할 수 있다.

목숨의 방울 -소- (命のしずく)
체력을 2칸 회복한다.

목숨의 방울 -중-
체력을 최대치의 1/4까지 회복한다.

목숨의 방울 -대-
체력을 최대치의 1/2까지 회복한다.

마력의 방울(魔力のしずく)
마력을 1 회복한다.

보물 상자 아이템

체력과 마력의 최대치를 늘이는 아이템. 보물상자에서 입수할 수 있다. 상점에서 팔고 있는 경우도 있다.



목숨의 기 (命の器)
체력의 최대치를 올린다. 던전 등의 상자에 들어 있다. 입수와 함께 체력이 최대치까지 회복된다.



매직 시드 (マジックシード)
마력의 최대치를 올린다. 던전 등의 상자에 들어 있다. 입수와 함께 마력이 최대치까지 회복된다.

꼭 알아 두어야 할 지식들

물건을 던질 때

물건을 들어 던져야 할 때는 항상 주의를 기울여야 한다. 던져지는 거리는 방향키와 함께 던졌을 때 훨씬 길어진다. 화로 같은 것은 던지면 사라지기 때문에 한 번에 목표에 던지지 못하면 처음부터 다시 해야 한다. 또한 던져서 부서지지 않는 물건이라도 아런드라가 데미지를 받으며 떨어뜨리면 부서지므로 들고다닐 땐 적이나 트랩을 주의해야 한다.


던질 때는 거리를 확인하고 던져라

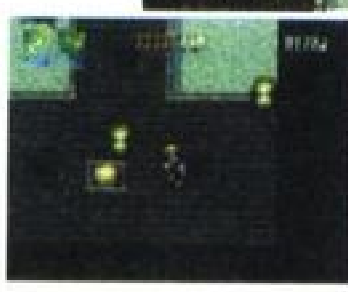
점프의 거리와 높이 측정

기본적으로 아런드라는 한 칸 높이만 점프로 올라갈 수 있다. 또한 같은 높이일 경우 뛰어서 넘어갈 수 있는 거리는 2칸뿐이다. 그러므로 2칸 이상의 높이가 있을 때엔 주변에 받침대가 될 만한 것들을 찾아봐야 한다. 그리고 3칸이상의 거리를 건너야 할 때는 한 칸 높은 곳에서 뛰어야 한다. 역시 받침대가 될 만한 것을 찾아 그 위에 올라가서 뛰어야 할 것이다. 보물상자나 사람 테이블이나 의자 비석 등의 위에도 올라갈 수 있는 경우가 있으므로 항상 염두해 두자. 마지막으로 점프중에 버튼을 누르고 있으면서 방향을 수정할 수도 있으며 대각선 점프도 가능하다.

스위치의 종류

던전 내부에는 수많은 스위치가 존재한다. 제일 기본적인 것은 막대기형 스위치로 칼이나 철구로 때리면 작동된다. 칼이나 철구가 닿지 않는 곳의 스위치는 폭탄을 던지거나 활을 쏘아 작동시킬 수 있다. 이런 막대기형 스위치 중에는 시간이 지나면 원래대로 돌아가는 것이 있으며 순서대로 움직이지 않으면 작동되지 않는것도 있다. 두번째론 밟는 스위치가 있는데 한번만 밟으면 되는 것과 무언가가 누르고 있을 때만 작동되는 스위치 그리고 밟을 때마다 색이 바뀌는 스위치가 있다. 누르고 있을 때만 작동되는 스위치에는 무언가를 던져두거나 밀어야 할 것이다. 전구형 스위치도 있는데 이것은 충격을 주면 불이 켜진다. 하지만 계속 켜

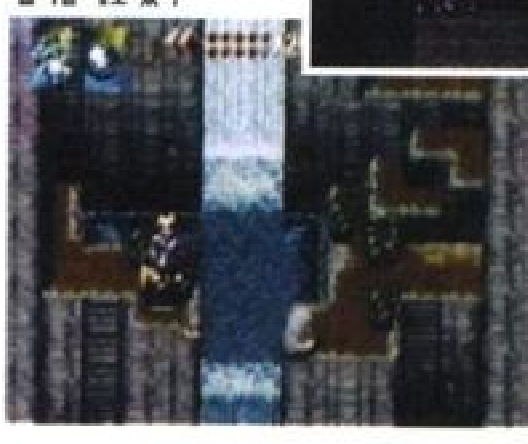
기본적인 막대기형 스위치



밟는 스위치


전구형 스위치

의자나 테이블도 올라갈 수 있다


특수 스위치중 한가지


보물상자를 올라갈 때도 있다


회전식 스위치


PLAY STATION

전체지도와 지명



이노아 마을 전경

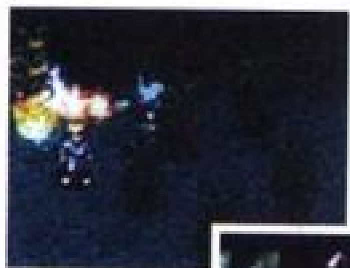


져 있는 것은 아니므로 타이밍을 맞추어야 문제를 풀어갈 수 있을 것이다. 막대기형 스위치에는 회전식도 있는데 이것은 4방향으로 돌아가는 스위치를 말한다. 그 외에 특수한 스위치도 몇 가지 있다.

부서지는 암석과 불타는 고목

철구로는 갖가지 물체를 부술 수 있다. 기본적으로는 살색의 돌만 부술 수 있지만 때에 따라선 돌기둥이나 얼음 기둥 등을 부술때도 있다. 필드나 던전 내에는 부딪히면 데미지를 받는 가시나무가 있는데 이것들을 불을 던지거나 화염의 지팡이를 이용해 태울 수 있다. 또한 나무 밑둥은 작렬탄을 이용해 없앨 수 있다. 마지막으로 필드나 던전 안에는 바위로 막혀 있는 곳이 있는데 이중 어떤 것들도 작렬탄을 이용하면 부술 수 있다.


이것이 기본적으로 부서지는 살색돌


가시나무는 화염을 이용해 처리하자


나무밑둥은 작렬탄을 이용

특수한 행동

특정 아이템을 입수하면 아런드라가 새로운 행동을 할 수 있다. 모래에 잠수하여 좁은 구멍을 지나가거나 깊은 물에서 헤엄칠 수 있으며 거대한 바위도 들 수 있게 된다. 또 한 물속에 있는 회오리에도 들어갈 수 있게 된다. 어떤 아이템이 필요한지는 전 페이지에 나온 아이템을 확인하자.


모래에 잠수


헤엄치기


바위 들기

막혔을 때는 유스텔 할머님께

필드에서 다음 던전을 찾지 못했을 때는 이노아의 유스텔 할머니를 찾아가자. 할머니는 공짜로 간단한 정보를 가르쳐 준다. 하지만 일본어를 모르는 독자라면 내용을 알 수 없으므로 15길을 주자 그러면 가야 할 곳을 지도에서 가르쳐 준다. 하지만 그곳으로 곧바로 간다고 모든 일이 해결되는 건 아니다. 그외에도 마을이나 다른 곳에서 이벤트를 해결해야 할 때도 있다.

물건을 구입하자

이노아 마을의 노우란의 집에서는 간단한 아이템을 살 수 있다. 또한 절벽에 있는 변경의 도구점에서도 아이템을 구입할 수 있다. 아이템을 구입할 때에는 아이템을 들어다 카운터에 던지면 된다. 이노아 마을 아래의 빈집에서는 아런드라가 타고 온 배의 선장이 신기한 아이템을 팔고 있지만 전부 살 수 없는 것들 뿐이다. 또한 변경의 도구점에서는 무기나 갑옷을 수리 받을 수도 있다.



이곳이 변경의 도구점

끈기를 가지고 탐험하자

던전내를 탐험하다 보면 수없이 막히게 된다. 하지만 어떤 던전이든 모든 문제는 그 안에서 해결된다. 이럴 때엔 주변을 항상 잘 살펴보자. 뛰어넘어 갈 만한 곳은 없는지 적을 이용할 수 있는 건 아닌지 어딘가에 잘 보이지 않는 길이 있는 건 아닌지 아이템을 사용해야 할 곳이 있진 않은지 순서가 잘못되진 않았는지 적을 모두 죽이지 않은 건 아닌지 등의 생각을 하다 보면 바보가 아닌 이상 누구든 문제를 해결할 수 있을 것이다.

[집중분석]

방문객. 그이름은 아런드라

배를 타고 이노아 마을로 향하는 아런드라는 선내를 돌아다니며 배 안에 있는 많은 사람들과 대화를 나눴다. 피곤함을 느낀 아런드라는 자신의 선실 침대에 눕게 되고 항상 꾸던 꿈을 다시 꾸게 된다.


선내에는 많은 사람들이 있다.

리아 : 들리…는? 들리는…가? …내 이름은 리아 삶을 생각하면서도 죽음을 주시하여 문장을 지켜온 현자로써 수호신중 한 명.

리아 : 들리는가 해방자여! 이노아의 북방… 호수 깊은 곳에 잠자는 악마가, 지금 곧 눈을 뜨려 하고 있다. 듣고 있는가? 해방자여! 멸망하려 하고 있는 세계를 구할 수 있는 것은, 자네뿐이다.

멜자스 : 크크크… 웃기는군! 바보 같은 인간들에게 도대체 무엇이 가능하다고 하는 거지?

리아 : 으… 멜자스냐? 그렇다면 묻겠다. 그대의 영화는 그 바보 같은 인간들에게 부여받은 것이 아닌가?

멜자스 : …모르겠는가? 인간의 역할은 끝난 것이다. 네녀석들은 우리 민족에게 어울리지 않는다. …음 리아여! 뭐가 우습단 말인가?

리아 : 그대… 두려워하고 있군. 인간의 세상이 끝났다고 말하면서도 인간을 두려워하고 있다는 것인가? 그렇기 때문에 나의 마음의 외침에 반응하여 방해를 하는 것이겠지. …틀리다곤 말하지 못할 것이다.

멜자스 : 그렇다면 마음대로 해보거라. 늙어죽기전의 네녀석에게 마지막 희망을 빼앗을 정도로 이 멜자스는 냉혹하지 않다. 그런데… 해방자란 놈은 어디 있지? 이름을 뭐라고 하지? 어떻게된 건가 말하지 못하는 건가?

리아 : 나의 외침을 듣는 자여! 거대한 힘을 가진 자만에게 이 외침이 전달될 것이다. 들리는가? 들어주고 있는가? 잘 들어라 그대야말로 해방자다. 이 리아를 믿는 것이다! 자 해방자여! 이노아의 마을로! 기다려라. 언제까지나 기다려라. 죽음이 모이는 어둠의 끝에서! ……해방자여!

멜자스 : 크크크… 멸망은 더 이상 피하지 못한다. 곧 인간의 역사는 끝난다. 미래는 이미 정해져 있는 것이다.


현자 리아와 멜자스

아런드라가 꿈에서 깨자 밖에는 폭풍이 일고 있었고 선실의 갈라진 곳을 통해 밖으로 나가자 배가 부서져 버렸다. 그리고 아런드라는 어디론가 떠내려가게 되었다.

정신을 차린 아런드라는 이노아의 안제스라는 무기 상인에게 구출되었다.


난파되는 배

안제스 : 오오 정신을 차린 것 같군. …다행이야. 이대로 계속 잠만 자버린다면 어떻게 해야 할지 난감했었다구. 정말 다행이군. 난 안제스. 여기 이노아의 마을에서 무기를 만들어 팔면서 살아가고 있지. 너는? …그래 아런드라군. 설마 자네 폭풍우로 침몰해 버린 크라크호에 타고있었던 건가? 그렇군… 다행이도 구출된 거군… 하

지만 그런 일이 있는 후니까 절대 무리하면 안돼. 우선은 몸을 회복시킨 후 시작하라고. 여행을 떠날 때까지 괜찮다면 이곳을 이용해도 좋아.. 뭐 나는 혼자사는 몸이니까 신경 쓸 필요는 없다고. …아차 잊을 뻔 했는데. 침대 옆의 푸른 일기장을 너에게 주지. 마을에서의 생활을 써 두는데 도움이 될거라고 생각돼.


안제스에게 구출된 아런드라

안제스에게 구출된 아런드라는 이노아 마을을 돌아다니며 사람들과 많은 대화를 나눴다. 이 마을에는 꿈으로 고생하는 사람이 많이 있었다. 와인즈(ワインズ)라는 노인 역시 이런 사람중 한 명으로 그의 아들들은 모두 걱정하고 있었다. 그들은 노인을 고쳐줄 사람은 근처에 사는 섹타스뿐이라면서 아런드라에게 섹타스를 데려다 달라고 했다. 하지만 섹타스는 방법을 찾고 있지만 아무리 해도 찾을 수 없다고 했다. 할수없이 아런드라가 나가려 하자 섹타스는 아런드라의 이마에 있는 상처를 보고 이런말을 했다. '이마에 상처가 있는 자 사람들의 꿈에 들어가는 능력을 가지다' 그러면서 그는 아런드라에게 마을 동쪽에 있는 타라스의 관(ターラスの館)에 가 달라고 했다. 타라스의 관은 마을 동쪽으로 가다 북쪽으로 올라가면 찾을 수 있으며 지도를 참조하는 것이 좋다.

타라스의 관

저택 내부로 들어가면 멜자스가 나타나고 적들을 불러낸다. 하지만 쉽게 이길 수 있을 것이다. 4마리의 적을 모두 물리치면 중앙에서 왼쪽의 문이 열리는데 중앙에서 아이템을 찾은 후 왼쪽 문으로 진행하자. 왼쪽으로 내려가면 지하도로 내려갈 수 있는데. 이곳에서는 열쇠(カギ)를 찾는 것이 목적이다. 칼을 휘둘러 스위치를 조작하거나 푸른색으로된 바닥을 밟아 문을 여는 기초적 트랩이 있으므로 어렵지 않게 진행할 수 있을 것이다. 밟았다 떨어지면 원래 색으로 돌아가는 바닥에는 통나무통 등을 던져두면 된다. 열쇠를 얻은 후에는 위로 올라가 2층으로 향하자. 2층의 방문을 열고 들어가면 에루나의 책(エルナの本)을 얻을 수 있다. 책을 얻고 나가려 하면 멜자스가 나타난다.

이곳이 타라스의 관이다


멜자스 : 내 이름은 멜자스. 세계를 지배하는 진정한 왕. 이 마을에 관여하지 마라. 이 나라에 관여하지 마라. 나를 거슬린다면…

멜자스가 사라진 후 아런드라는 책을 가지고 와인즈의 집으로 향했다.


스위치는 공격하면 바뀐다


기본적이라 할 수 있는 트랩


에루나의 책은 이곳에

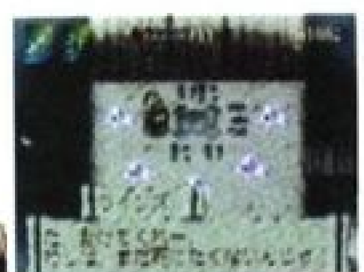
와인즈의 악몽

와인즈의 집에 도착하자 아런드라는 책을 섹타스에게 넘겼다. 불행이도 와인즈는 점점 상태가 악화되어 가고 있었다.

섹타스 : …그렇군. 아런드라… 당신은 에루나 즉 '잠의 일족' 사람들의 잠속으로 들어가 악몽과 싸울 수 있는 힘을 가지고 있습니다. 잘해 본다면 와인즈를 구해 낼 수 도! 자 시험해 보죠? 아런드라 준비는 다 된거죠? 우선 와인즈의 손을 부드럽게 잡아 보세요. 그리고 그 손에 신경을 집중시킵니다. 와인즈의 고통이 느껴지지 않나요? 그것에 당신의 고통을 겹쳐지도록 노력해 주세요. …마지막은 호흡입니다. 그의 가슴의 상하에 맞추어 숨을 들이쉬고 내쉽니다. …. 어떤 가요? 잘될 것 같나요?


섹타스의 말을 따라 꿈속으로

섹타스의 말을 따라 하자 아런드라는 와인즈의 꿈속으로 들어갈 수 있었다. 꿈속은 미로로 되어 있는데. 스위치를 조작하면서 돌아다니다 보면 와인즈가 몬스터들에게 당하려 하는 곳까지 갈 수 있을 것이다. 아런드라가 도착하면 슬라임들은 합체하여 보스인 빈노이드킹(ビーンノイドキング)으로 변한다. 이 녀석은 공격받을 때마다 투명화되어 무적이 되므로 치고 빠지는 전법을 사용하자. 계속 분열되어 수가 많아지므로 주의해야 할 것이다.

위기에 처해 있는 와인즈


보스급 몬스터인 빈노이드킹


몬스터들을 모두 물리치면 와인즈는 악몽으로부터 벗어나게 되고 아런드라는 섹타스와 이야기하러 그의 집으로 향하게 된다. 하지만 이 도중에 고우셀이 나타나 아런드라를 교회로 데리고 간다. 그리고 그곳에서 아런드라는 신부인 로에인을 만나게 된다.

로에인 : 와인즈가 살아난 것은 이미 알고 있습니다. …. 신은 이런 때에도 우리들을 보호해 주실 테니까…. 자 함께 감사의 기도를! 신은 정말 존재합니다. 기도하는 자의 마음속에.


교회로 향하는 고우셀과 아런드라

탄광의 사고

로에인과 대화를 마친 후에 아런드라는 다시 섹타스를 만나러 갔다. 섹타스는 아런드라에게 이 마을의 사람들이 악몽에 시달리고 있으며 자신은 그것을 밝혀내기 위해 3년전 이곳으로 왔지만 아직 확실한 대처 방법을 찾지 못했다면서 자신과 손을 잡아 이 마을을 구하자고 했다. 이때 큰 폭발음이 들리며 탄광이 부서져 버렸다는 소리가 들려 왔다. 밖으로 나간 아런드라는 마을사람들로부터 탄광에서 살아 나온 오렌이 촌장의 집에 누워있다는 이야기를 듣고 촌장의 집으로 가 상태를 확인했다. 그 후 섹타스가 오렌으로부터 탄광에 무르타가 나타나 이번 일이 일어났다는 것을 알게 되었다. 그후 아런드라는 탄광에서 무슨 일이 있었는지 알기 위해 오렌의 꿈으로 들어갔다.

오렌의 꿈속에서 아런드라는 탄광차의 조작법을 배우고 무르타들이 어떻게 나타났는지 알게 되었다. 오렌의 상태가 위험해지자 아

런드라는 어쩔 수 없이 현실로 돌아왔고 잠시후 오렌은 숨을 거두게 되었고 아런드라는 안제스의 집으로 돌아왔다. 안제스는 무언가를 열심히 만들고 있었다.

안제스 : 우상숭배라는 말을 자넨 알고 있나? 조각상 등의 신의 대리물에 기원을 드리는 것이다. 하지만 어떻게 된 건지 갑자기 국왕이 그것을 금지시켰다. 어쩔 수 없이 사람들은 자신이 가지고 있던 신의 상이나 그림을 울면서 태우고 부숴 버렸다. 벌써 5년전의 일이지. 동시에 북쪽의 호수에 건설되어 있던 신전도 가라앉고 말았다. 그때부터 난 물건을 만들 의욕을 잃어버렸다. 아마도 신의 분노를 접했기 때문이겠지. 하지만… 난 하겠다. 그래 오렌의 혼이 이야기 해 오거든. '무기를 만들어줘! 맞서 싸워줘!'라고. 그렇니까… 나는 하지 않으면 안된다!

이것은 '작렬탄'이야. 이 무기를 사용하면 돌을 부숴버리는 건 간단할 거야. 아마 탄광속으로 들어갈 수 있게 되겠지… 하지만… 너무나도 위험해. 난 탄광의 상태를 보러 가겠다. 아런드라… 너는 이곳에서 기다리거라. …알았지?

이 말을 남기고 안제스는 탄광으로 향했다. 그후 아런드라는 그가 남기고 간 작렬탄을 들고 탄광으로 향했다. 탄광 입구에는 바위가 무너져 내려와 있었지만 작렬탄을 이용해 간단히 날려 버릴 수 있었다.

탄광속의 그림자

탄광 내부로 들어가면 암반이 떨어지는데, 막혀 있는 곳은 작렬탄으로 부술 수 있다. 계속해서 진행하면 몬스터들이 루이크를 공격하고 있는 곳으로 가게 된다. 4마리의 적을 모두 물리치고 루이크에게 말을 걸면 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 입구에 있던 오른쪽 동굴로 들어가면 탄광차의 동력실로 갈 수 있다. 동력실에서 꿈속에서 본 것처럼 레버를 좌2회 우1회 좌1회 움직이면 동력이 들어온다. 그후 탄광차에 점프하면 이것을 타고 이동할 수 있다. 이후부터는 제1 제2 동력기를 찾아 동력을 넣으면서 계속해서 활동 범위를 넓히면 된다. 선로 중에는 갈라지는 것도 있는데 이들은 스위치를 찾아 바꾸면 된다. 계속 아래쪽으로 내려가면 누인다가 죽어 있는 방으로 들어갈 수 있고 여기서 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 다시 선로를 바꾸어 다른 곳으로 진행하자. 두 번째 문을 열고 가면 세이브와 회복할 수 있는 곳이 나온다. 그리고 이곳에서 아래로 내려가면 큰 바위가 두 개 나오는데, 아래쪽에서 스위치를 조정해 블록을 떨어트린 후 위쪽 돌을 밀면 아래쪽의 돌과 부딪혀 사라진다. 그후 탄광차를 밀어 그 위를 타고 서남쪽으로 뛰어가면 다른 곳으로 진행할 수 있다. 서남쪽으로 계속 진행하면 열쇠를 얻을 수 있으며 이것을 가지고 세이브 포인트 근처로 오면 문을 열고 선로를 바꿀 수 있다. 다시 탄광차를 타고 진행하자. 또 계속 진행하다 보면 레버가 2개 나오는 곳으로 가게 되는데, 이곳에서는 아래의 레버를 3번 움직인 뒤 위의 레버를 한 번 움직이고 기계 위에서 계속 점프하면 동력기가 작동된다. 그후 푸른색 마루를 타고 내려가자. 이곳을 통과하면 자잔(ザザン)이라는 무르타 두목을 만나게 된다.


오렌의 꿈속으로


작렬탄의 위력


작렬탄을 손에 넣자


적들에게 공격당하는 루이크


동력실의 레버를 조정하자


탄광차를 타고 이동하자


루인다가 열쇠를 가지고 있다


이곳으로 들어가면 세이브할 수 있는 곳이 나온다


[사진30]: 위에서 열나게 뛰어라!

자잔 : 뭐라고? 여기에도 '문장'이 없었다고? 멜자스님의 명령은 7개의 '문장'을 찾아내라는 것이다. 하지만… 우리들은 아직 2개밖에 손에 넣지 못했다. 서둘러라! 남은 5개의 '문장'을 서둘러 찾아내란 말이다. 바퍼!

그후 아런드라는 나머지 졸개들을 물리치고 밖으로 나오게 된다. 동굴밖으로 나온 아런드라는 무르타들을 따라 그들의 아지트까지 가지만 결국 잠입하지 못하고 마을사람들과 함께 돌아오게 된다.


무르타들의 두목 자잔

예지몽

마을에 도착한 아런드라는 안제스의 집으로 돌아가려 하나 집앞에서 시빌의 어머니를 만나게 된다. 그녀는 시빌이 꼭 아런드라를 보고 싶어한다면서 집으로 가 달라고 한다. 시빌의 집에 가서 그녀를 만난 아런드라는 그녀의 예지몽을 보게 된다.

시빌 : 전 자고 있을 땐 이상하게도 꿈을 꾸지 않아요. 하지만 이렇게 깨어 있을 때에는 꿈을 꾸죠. 자 제 손을 잡으세요. 어때요? 보이죠? 이게 지금 제가 꾸고 있는 꿈이에요. 언젠간 이 꿈이 현실이 되겠죠?

시빌의 꿈에 의하면 크라인이 늑대로 변해 버리며 무르타들의 대장인 자잔이 멜자스에게 조정당하는 것. 그리고 한 소년의 몸속으로 무


늑대로 변하는 크라인

르타들이 들어가는 것을 보게 된다. 그후 안제스의 집으로 돌아오면 안제스가 아런드라에게 묘지로 가 오렌의 묘에 참배를 하고 오라고 한다. 그에게 꽃다발을 받은 후 교회의 옆에 있는 묘지로 향하자


멜자스와 지잔

라아의 지하 묘지

오렌의 묘 앞으로 가면 아런드라가 꽃다발을 두고 기도를 드린다. 그러자 하늘이 어두워지고 어디선가 소리가 들려 오는데 위쪽으로 가면 문이 열려 라아의 지하 묘지로 들어가게 된다. 아래로 내려가면 5개의 묘지에서 5현자의 혼이 나오는데 이곳에서는 서열순으로 참배를 드려야 한다. 현자들의 말을 왼쪽서부터 차례대로 들어보면 다음과 같다.

1. 녹의 현자왈 '차는 나의 가르침을 존경한다고 한다.'
2. 청의 현자왈 '난 녹의 가르침에 귀를 기울이지 않는다?'
3. 백의 현자왈 '나의 가르침이야말로 비교할 수 없는 것이다.'
4. 주의 현자왈 '나의 가르침 청에게는 따르지 못한다.'
5. 차의 현자왈 '주의 가르침 녹을 능가한다고 들었다.'

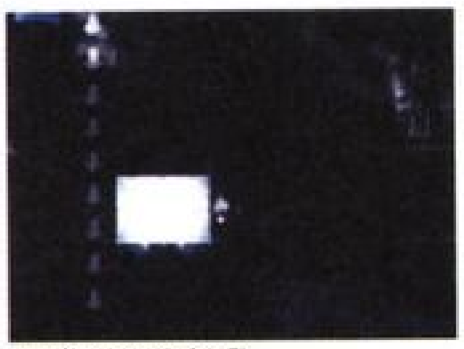

어디선가 소리가

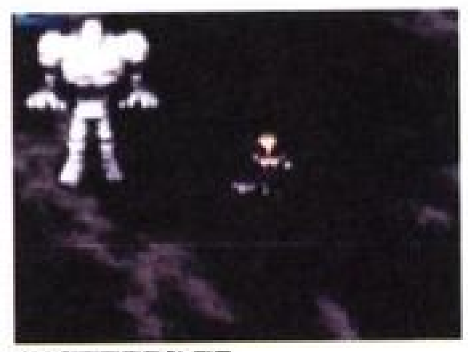

이곳이 5현자의 묘

이 말들을 모두 정리하면 백>청>주>녹>차의 서열이 나오므로 왼쪽을 1로 본다면 3 2 4 1 5 순으로 만나면 되는 것이다. 그후 위쪽에 있는 현자를 만나면 길이 열린다. 안으로 들어가면 꽤 복잡한 트랩이 준비되어 있다. 진행하다 보면 어쩔 수 없이 떨어져야 하는 곳이 있는데 그곳의 위에는 2개의 스위치가 있다. 이 스위치를 왼쪽->왼쪽 오른쪽->오른쪽으로 한후 블록을 타면 다시 위로 올라갈 수 있다. 또 어떤 방에는 4개의 구슬이 있는 곳이 나오는데 이곳에서는 작렬탄을 이용하거나 점프 공격으로 불을 켜야 한다. 동 서 남 북 순으로 폭탄을 던져 불을 키면 또다른 영혼을 만날 수 있다. 그후 오른쪽으로 가보면 문이 열릴 것이다. 계속 진행하다 보면 묘비4개와 구멍이 나오는 곳이 있는데, 이곳에서는 2개의 구멍에 한 번씩 빠지면 오른쪽 철창이 열릴 것이다. 그 다음으로 할 일은 위쪽으로 올라가 여신상을 조사하면 화살표 에 길이 더생긴다. 그후 움직이는 바닥을 타고 푯말을 조사하여 문을 연 뒤 진행하면 된다. 그 다음에는 3개의 구슬이 나오는데 맨아래 맨위 중간 순으로 켜면 될 것이다. 구슬에 불이 켜져 있는 시간이 각각 다르기 때문에 이 순서를 지키지 않으면 안된다. 그후 전진하면 슬라임 3마리가 나오는데 모두 죽인 후 온길로 되돌아가자 그러면 좀 전에 갔던 3개의 전등이 나올 것이다. 이곳에서 다시 전등을 킨후 한번더 후퇴(왼쪽)하면 다시 슬라임들이 나오고 이 녀석들을 모두 없앤 후 이번엔 뒤돌아 가지 말고 앞으로 가면 계단이 나올 것이다. 만약 순서를 어기면 뱅뱅 돌게 된다.


동 서 남 북 순으로 폭탄을 던지자


위아래의 구멍에 한 번씩 빠지자


이곳은 잘 보이지 않는다


어스엘레멘탈과의 전투

계단을 올라가면 라아의 목소리가 들려 온다. '내 목소리에 반응하는 자여… 그대에게 해방자가될 자격이 있는지 시험해 보겠다! 그 후 하늘에서 어스엘레멘탈이 나타난다. 어스엘레멘탈 역시 공격을 받으면 잠시 무적이 되므로 주의하자. 녀석은 가끔씩 땅을 치는데 그러면 주변에 8방향으로 돌이 떨어지므로 잘 피하자. 작렬탄으로 공격하기엔 움직임이 빠르지만 작렬탄은 위력이 좋으므로 이것을 이용하는 것이 효과적이다. 보스를 물리치고 오른쪽으로 가면 라아의 혼령이 나타난다.

라아 : 좋아… 그대가 그 정도의 힘을 가진 자라면 이 땅에 숨어드는 마를 없앨 수 있겠지. 내 이름은 라아. 나는 7인의 수호신 중 한 명으로 우주의 모든 것을 아는 현자이다. 해방자여… 그대는 세계를 자신의 것으로 하려는 악마… 멜자스를 없애지 않으면 안된다. 하지만 녀석도 무르타를 이용해 자신의 부활을 계획하고 있는 듯 하다. 들어라 해방자여. 녀석의 부활의 준비가 끝나기 전에 7개의 문장에 의한 봉인을 풀고 멜자스를 쓰러트리는 것이다. 그대야말로 이것을 수행하기에 적당한 자. 그대에게 나의 문장을 맡기도록 하지. 들어라 해방자여. 멜자스보다 먼저 문장을 모아 이 세계에서 어둠을 몰아내는 것이다. 7개의 문장을 모았을 때 봉인이 풀려 악마 멜자스가 그 모습을 나타내게 된다. ……. 이땅에 남은 수호자들도 그대를 인도해 줄 것이다.

라아를 만나 한 개의 봉인을 받은 아런드라는 마을로 돌아왔다.

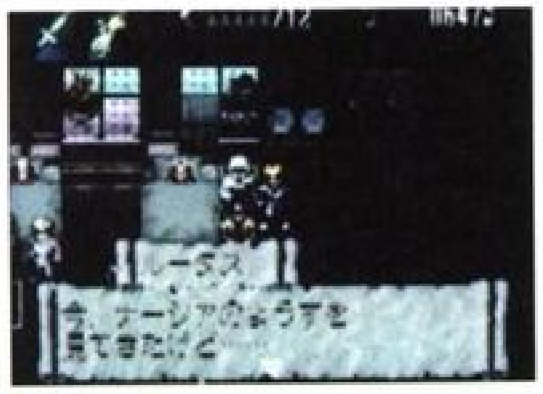
안제스는 아런드라에게 나시아(ナーシア)와 보지스(ボージス)가 쓰러졌다면서 빨리 가보라고 한다. 이들의 집은 마을의 남쪽에 있다.


드디어 마법의 징을 얻게 된다

위험한 사랑

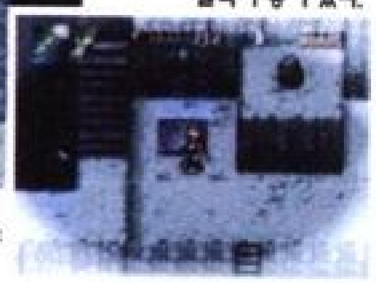
나시아의 집으로 가보면 모두들 모여 있는 것을 보게 된다. 나시아는 잠을 자게 되면 물건을 부숴 버리기 때문에 매우 위험하다. 대화도중 갑자기 폭발음이 들려 오는데 나시아에 의해 오렌의 집이 부서져 버린 것이다. 섹타스는 아런드라에게 나시아의 꿈속으로 들어가 달라고 하지만 나시아는 자신이 자면 무슨 일이 일어날지 모르기 때문에 그럴 수 없다면서 옆집의 보지스를 데려다 달라고 한다. 한편 보지스의 집에서도 보지스와 그의 아버지인 메이잔이 쓰러져 있는데 보지스는 사티라는 다른 여자만 찾고 있다. 나시스가 위험하다는 이야기를 들은 아런드라는 보지스의 꿈속으로 들어가게 된다.

꿈속으로 들어가면 보지스는 사티를 따라가 버린다. 이곳의 트랩은 대충 다음과 같다. 우선 용이 가지고 있는 구슬을 없애면 그 색의 마법블럭이 사라진다. 이것을


드러누운 부자

잘 이용해야만 진행할 수 있다. 또한 워프존도 많이 준비되어 있으며 어떤 돌들은 밀리는데 돌을 밀면 계단이 생기는 경우가 있다. 모두 3개의 열쇠를 찾아야 보지스가 있는 곳까지 갈 수 있다.


이곳에 원래 블록이 놓여 있다.


가 버리는 보지스

사티 : 자 서둘러요! 지금 우리 둘의 만남을 방해하려는 자가 나타났어요! 이제 곧 우리 둘만의 낙원이에요.
보지스 : 기다려 사티
결국 보지스는 사티를 따라 어디론가 가버린다.
사티 : 나는 젊은 남자의 목숨을 먹고사는 사타… 내 일을 방해하면 가만두지 않겠어요.
이렇게 말한 사티는 몬스터들을 불러내 아런드라를 막으려 하지만 아런드라는 그녀가 있는 곳에 도착한다.
사티 : 으… 이곳까지 올줄은… 당신은 누구? 도대체 누구에요? 어째서 날 따라오는 거죠? 그렇군요 이 사람… 보지스를 돌려받으러 온 거군요. 하지만 늦었어요. 보지스는 나의 것. 나만의 것이에요. 분한가요? 외롭나요? 좋아요… 그렇다면 당신도 제것으로 해주겠어요. 실컷 귀여워 해주죠!

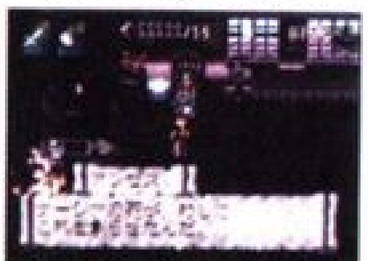
이렇게 말한 사티는 본 모습을 드러내 아런드라를 습격해 온다. 보지스는 계속해서 사라지며 아런드라에게 에너지탄을 쏘아 온다. 가끔씩 8명으로 분신해서 아런드라의 주변을 돌며 공격해 오는데 한 명만이 실체이므로 실체를 잘 찍어 공격하자. 사티를 물리치면 그녀는 혼자 가는 것은 외롭다면서 보지스가 사랑할 여자를 함께 데리고 가겠다면서 사라졌다. 결국 아런드라는 현실로 돌아오고 보지스도 잠에서 깨어났다. 현실의 여성을 사랑하지 못한 보지스는 사티란 가상의 여인을 만들어 그녀와 사랑에 빠졌지만 그것이 너무 깊은 나머지 사티는 그를 죽이려 했던 것이다. 하지만 사티의 말대로 결국 나시스는 영원한 잠에 빠지게 되었다.


사티의 본모습

데지나 사막으로

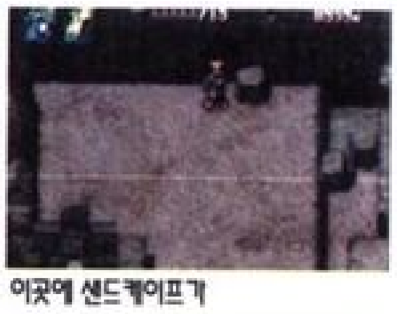
다음날 잠을 깬 아런드라는 안제스가 무언가를 만들고 있는 것을 발견하게 된다.

안제스 : 나시아의 죽음이 나에게 이것을 만들게 했다. 네가 사용해야 할 것이야. 마을사람의 죽음이 나에게 무언가를 만들게 한다. 복잡한 감정이지 하지만 그만큼 잘 사용해야 할 거야.


안제스가 만든 것은?

안제스에게 체인스로를 받은 아런드라는 마을사람들을 만난다. 사람들의 말에 따르면 마을 동쪽의 다리를 막고 있던 고목이 사라져 데지나 사막으로 갈 수 있게 되었다고 한다. 또한 시빌에게서 사막의 신전으로 가는 방법을 듣게 된다.

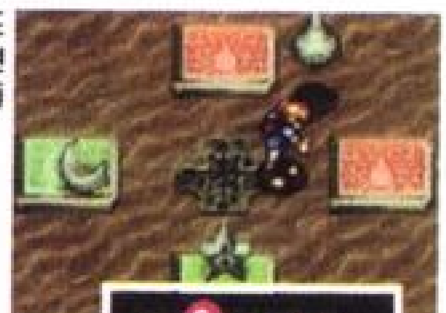
다리를 건너 아래쪽으로 가면 절벽으로 갈 수 있는데 이곳에서는 아이템 상점으로도 갈 수 있으니 유의해 두자. 이 절벽을 타고 올라가면 데지나 사막으로 가는 동굴로 들어갈 수 있다. 사막에서는 이동력이나 점프력이 반분되므로 행동에 많은 지장을 받게 된다. 하지만 발판이 있는 곳에서는 보통처럼 점프할 수 있으므로 이것을 이용하자. 북서쪽으로 재주껏 가다 보면 동굴을 찾을 수 있으며 이 동굴에서 샌드케이프(サンドケープ)를 얻을 수 있는데 이 것을 장비한 후 ○버튼을 누르면 모래 속으로 잠수할 수 있다. 샌드케이프를 찾은 후 사막 남쪽의 기둥 근처로 가면 신전으로 들어갈 수 있게 된다.


이곳에 샌드케이프가

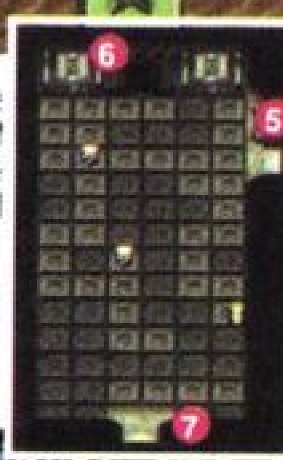

샌드케이프를 이용해 모래 속으로

신전 입구로 들어가면 바람이 불어가는 쪽으로 진행하자. 그 외의 방향으로 나가면 신전 밖으로 나가게 된다. 고대의 신전에 도착하면 내부로 들어가게 된다. 내부 역시 던전으로 되어 있다. 2층으로 올라가면 오프닝에서 나왔던 4개의 모양 퍼즐이 나오는데 간단하게 풀 수 있을 것이다. 왼쪽문을 통해 올라가면 철구 3개가 있는 곳이 있고 이곳에서 계단을 오르면 금방 나왔던 4개의 모양 퍼즐이 나오는데, 이곳은 꽤 주의를 해야 한다. 우선 왼쪽으로 올라가 두 개의 돌을 아래로 들고 내려온 뒤 이것을 오른쪽별에 차례로 비스듬히 쌓아 이것을 타고 올라가야 한다. 그후 나머지 두 개를 가지고 내려오면 된다. 이곳을 클리어한 후에는 입구 부근의 2층으로 올라가자 이곳에는 바닥에 눈 모양이 있는데 눈을 뜨고 있는 곳을 밟으면 문이 닫힌다. 이것을 넘기 위해서는 아래에 있는 나무통을 이용하면 된다. 우선은 위쪽으로 가서 두 번째 수호신을 만나고 그후 아래쪽으로 가자. 아래쪽으로 내려오면 성외각을 통과하게 된다. 계속 위로 올라가다 보면 몇 가지 트랩이 나오지만 점프만 잘할 수 있다면 쉽게 통과할 수 있을 것이다. 4가지 수호신을 모두 만났다면 입구에 있는 해골과 대화하자 그러면 지하로 내려갈 수 있다.

오프닝에도 나왔던 것들



눈 모양 바닥을 조심




이렇게 해서 스위치를 누르자

지하를 계속 진행하다 보면 중앙에 한 개의 바닥과 4개의 조각이 나오는 곳이 있는데 이곳에서는 물방울 해 달 별 순으로 쌓아올려야 한다. 이곳을 지나면 중앙에 어스엘레멘탈이 있는 방이 나오는데 양쪽으로 떨어지면 또 4가지 블록을 맞추어야 한다. 하지만 방향과 순서를 같게 해야 하는데 왼쪽방의 경우 동서남북 순이며 오른쪽 방의 경우 남서동북의 순이다. 두곳의 블록을 모두 맞추면 어스엘레멘탈이 깨어난다. 이번 보스도 전과 동일하므로 쉽게 이길 수 있을 것이다. 이곳을 클리어 한 후에도 던전은 끝나지 않는다. 이후 2~3개의 트랩을 더 통과하면 사이비 종교단체의 모임같은 곳이 나오고 이곳에서 적들을 물리치면 롱부츠 등의 보물을 얻을 수 있다.


아래서부터 슬라임모양 해 달 별 순이다


보스인 어스엘레멘탈


광신도 들인가?

해안의 동굴

아런드라가 마을로 돌아오자 고우셀이 나타나 너 때문에 마을사람들이 죽어 가니까 마을을 떠나라고 한다. 한편 마을사람들은 마을 남쪽 바닷물이 빠지고 갯벌이 드러났다면서 신기해하고 있다. 이곳은 몇십년에 한 번 정도밖에 빠지지

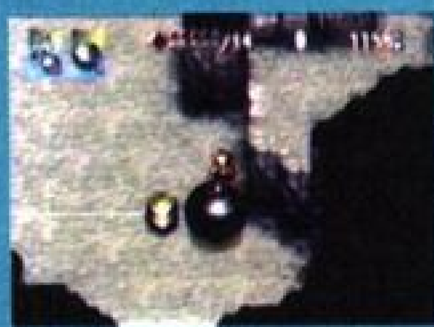
않는 곳이라고 한다. 이 이야기를 들은 아런드라도 그것을 확인하기 위해 바닷가로 향한다. 마을 남서쪽의 해안으로 내려가 보면 정말 동굴이 생겨 있다. 이곳 역시 던전으로 되어 있는데 주로 체인스로를 이용해 암석을 부수면서 진행해야 한다. 어느 정도 진행하면 3가지색의 구슬이 나오는데 이 3가지 색 구슬을 모두 공격하면 길이 생긴다. 이곳으로 들어가 4가지 종류의 적을 모두 물리치면 머맨부츠(マーマンブーツ)를 손에 넣을 수 있다. 이것을 사용하면 물에서 수영할 수 있게 된다. 다시 열쇠를 얻은 곳으로 돌아가 수로를 통과하자. 계속 진행하다 보면 철구가 3개 돌고 있는 곳이 나오는데 철구의 중심은 체인스로로 부술 수 있다. 그러면 중심을 잃은 철구가 날아가는데 떨어진 철구는 올라탈 수 있으므로 이것을 이용해야 계속 진행할 수 있다. 이곳을 지나면 세이브 포인트가 나오므로 꼭 세이브해 두기 바란다. 그후 위쪽으로 가면 두 개의 철구가 나오는데 이곳에서는 두 개 모두 정확한 자리에 놓아야 한다. 꽤 많은 시간이 걸리겠지만 끈질기게 시도하자. 두 개의 철구를 지나면 열쇠를 얻을 수 있고 이것을 가지고 다시 세이브 포인트 지점으로 오자 세이브 포인트 지점을 통과하면 돌이 굴러오는 곳이 있는데 이곳에서는 돌을 타고 가야 한다. 점프 타이밍이 중요하므로 잘 건너자. 이곳을 지나면 보스인 스케어페이스(スケアフエイス)와 싸우게 된다. 이 녀석은 얼굴만 보이다가 가끔씩 나오는데 이때가 공격 찬스. 스틸엣지로 차지어택을 구사하자. 녀석의 공격은 물속에서 나오는 손과 거품 발사의 두가지 정도이다. 별로 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 보스를 물리치면 불(ヴル)이라는 또다른 수호자가 나타난다.

????: 해방자여… 해방자여…

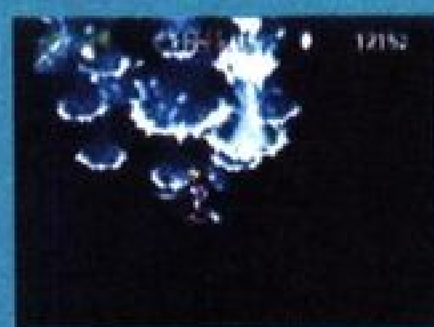
발 : 아… 그렇군. 그대가 라아가말한 해방자인가? 그렇군… 좋은 실력을 가지고 있군. ……. 내 이름은 불. 7명의 수호자중 한명으로써 푸른 물을 좌우하는 점성술사이다. 그대라면 악마 멜자스를 멸망시킬 수 있을지도 모르겠군. 하지만… 녀석이 조정하는 무르타들을 쉽게 보면 안된다. 무르타들은 이 불로부터 문장을 빼앗아 멜자스를 이 세계에 부활시키려 하고 있는 것이다. 나의 비보를 전해 주겠다. 자 받도록 하여라.



머맨부츠를 얻었다



철구와 나무통의 조화



보스인 스케어페이스

메디암 등장

마을로 돌아온 아런드라는 나시아의 죽음에 쇼크를 받은 그녀의 어머니 모라아스가 쓰러졌다는 이야기를 듣게 된다. 또한 이노아에 아런드라와 같은 능력을 지닌 어떤 소녀가 와서 모라아스의 상태를 보러 갔다고 한다. 이 이야기를 들은 아런드라도 모라아스의 집으로 향하게 된다. 모리아스의 집에는 소문으로 들은 메디암이라는 소녀가 이미 모라아스를 고친 후였다. 그녀는 모라아스가 꿈을 꾸지 못하게 함으로써 그녀를 구한 것이다.

메디암 : 당신은… 흥. 별로군요? 꿈 그 자체를 꾸지 못하도록 할 정도가 되지 않으면 안돼요. 조금이라도 틈을 보이면 악마는 그곳을 노린다고요.

이때 섹타스가 달려온다.

섹타스 : 그 생각은 틀립니다.

비이젠 : 무슨 뜻이지? 섹타스. 실제로 메디암은 모라아스를 구하지 않았나.

섹타스 : 저희들은 물건을 만들어 낼 힘을 잃지 않았습니까? 그런데 어째서 안제스는 무기를 만들어 낼 수 있을까요? 아마도 안제스는 해방된 혼에게 마음이 움직여진 거라고 생각됩니다. ……. 죽은 사람의 일은 시간과 함께 마침내 잊혀지고 말게 됩니다. 그것을 기억할 수 있는 인간은 없겠지요. 저희들은 자신이 존재했던 표시를 남기기 위하여 물건을 만드는 것입니다. 오렌 그리고 나시아의 그런 혼의 외침이 안제스를 일하게 만들었습니다. 그래요 그들은 우리들에게서 잊혀지길 바라지 않는 것입니다. ……. 창조란 꿈의 실현이며 인간의 본질적인 행위이기도 합니다. 인간이 인간으로 있기 위해 필요한 것… 그것이야말로 꿈이라 할 수 있습니다. 즉 꿈은 살아있는 희망인 것입니다. 그 꿈을 위험하다고 해서 꾸지 못하게 해 버리면 우리들은 인간이 아닌 것이 되버리지 않을까요?

비이젠 : 꿈을 꾸지 못하게 되면 인간다움을 잃게 될지도 모른다… 그런 뜻이지? 섹타스. 말하고 싶은 건 잘 알겠어. 하지만… 죽어 버린다면 아무것도 되지 않아. 비록 꿈을 꾸지 못하게 되더라도… 그래도 살고 싶어하는 것이 인간이 아닐까?

섹타스 : 그럴지도 모르죠. 하지만… 악몽을 꿈으로 되돌릴 수 있는 방법이 실제로 있습니다. 그런데 어째서… 꿈을 없애 버릴 이유는 어디에도 없다고 봅니다.

메디암 : …제멋대로군요? 당신은. 분명 당신 말대로 꿈을 되살릴 수 있는 방법도 있어요. 하지만… 그렇게 하기 위해선 얼마나 큰 위험이 따를지… 생각해 본 적 있나요? 자신의 이상을 다른 사람에게 떠밀지 마세요. 곤란하다고요.

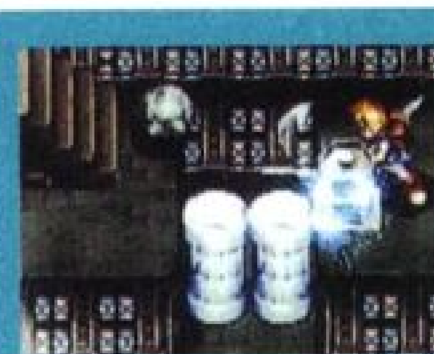


드디어 메디암의 등장

늑대 인간 크라인

결국 섹타스와 의견 대립을 보인 메디암은 집을 나갔다. 그녀는 아무래도 중요한 비밀을 쥐고 있는 듯 했다. 그리고 그 날밤 아런드라는 크라인의 습격을 받게 된다. 시빌의 예지몽에서 보았듯 크라인은 마물의 마음에 지배당하는 듯 했다. 하지만 안제스가 나타나 크라인은 도망가 버렸다. 밖으로 나온 아런드라는 소리를 듣고 달려온 섹타스를 만나고 둘은 크라인을 찾아보기로 했다. 하지만 크라인은 신출귀몰해서 마을을 다 뒤져도 잡을 수가 없었다. 하는 수 없이 둘은 날이 밝은 후 크라인의 꿈속을 조사해 보기로 했다. 다음날 아런드라는 크라인의 집으로 향했다. 크라인의 집에는 마을사람들이 모여 있었으며 메디암도 있었지만 그녀도 크라인을 고치지 못하고 있었다. 늦게 도착한 섹타스는 자신의 이론을 증명해 보이겠다면서 아런드라에게 크라인의 꿈으로 들어가 달라고 했다.

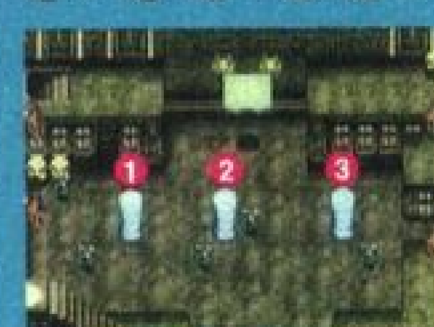
크라인의 꿈속은 온통 눈으로 덮여 있었다. 눈 위에서는 이동이 불편하기 때문에 조심해야 한다. 되도록 계속 점프를 뛰면서 이동하자. 동굴에는 몇 개의 스위치와 돌이 있는 곳이 나오는데 여기서는 스위치를 이용해 돌을 굴려야 한



바위를 굴려라



4를↑→ 2를↑ 5를←↑ 3을↑ 2를→↓

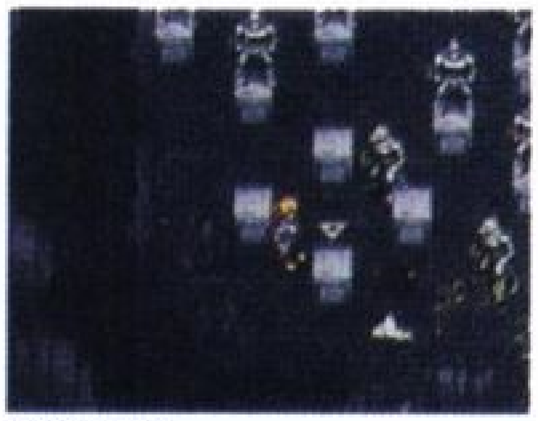


1을→↑→ 2를↑ 3을→

다. 이곳에서 블록을 밟으면 3개의 탑의 입구가 열린다. 오른쪽 탑에는 얼음 기둥이 많이 나오는데 얼음 기둥은 한 번 밀면 끝까지 밀려간다. 이 탑에서는 이것을 이용해 바닥에 있는 블록을 밟아야 한다. 1, 2층은 비교적 쉽지만 3층은 꽤 어려우므로 사진을 참조하자. 중앙 탑에는 철구가 돌아다니고 있는데 자세히만 관찰할 수 있다면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 왼쪽 탑에는 화살표로 되어 있는 바닥이 나오는데 이 정도의 트랩은 다른 게임에서도 수없이 나왔으므로 시간만 투자하면 될 것이다. 또한 3층의 화살표 바닥은 뛰거나 걸으면 반대 방향으로도 진행할 수 있다. 모두 모으면 중앙의 높은 탑으로 올라갈 수 있을 것이다. 중앙의 3개의 문을 열고 들어가면 또 던전이 나온다. 이곳에도 화살표 바닥이 나오며 거슬러 갈 수 있다. 최상층까지 올라가면 크라인과 보스인 데몬즈게이트(デモンズゲート)가 나온다. 이번 보스는 입을 벌려 모든 것을 빨아들이는데 먹히면 데미지를 받게 된다. 또한 슬라임의 씨앗도 던지므로 주의하자. 체인스로같은 긴 무기를 사용하여 측면에서 공격하자. 보스와 싸우다 보면 크라인의 상태가 위험하여 아런드라가 현실로 돌아오게 되는데 꿈이 폭주해 버린 크라인은 늑대로 변해 버리고 아런드라는 어쩔 수 없이 크라인을 죽이게 된다. 그리고 또 하루가 지난다.

호수의 비밀

크라인의 죽음으로 안제스는 활을 만들 수 있게 되었다. 유스텔 할머니는 남동쪽에 있는 연못에 가보라고 했다. 연못에는 리자드맨들이 서성대고 있었는데 활을 이용해 녹색 풍선을 터트리자 리자드맨상이 옮겨져 리자드맨의 동굴로 들어갈 수 있었다. 동굴 내부에는 물로 되어있는 곳이 많으므로 수영을 하면서 진행해야 할 것이다. 리자드맨 석상 중에는 살아나는 것도 있으므로 주의하자. 받침대로 쓰이는 돌


세로운 무기인 활


활을 이용해 풍선을 터트리자

등은 물속에 빠지면 없어져 버리는 것도 기억해야 한다. 어느 정도 진행하면 동상 안에서 무한대로 리자드맨이 나오는데 여기서는 동상을 직접 부셔야 한다. 열쇠를 찾았다면 맨 처음으로 돌아가 문을 열고 다른 쪽으로 진행하자. 문을 열고 진행하다 보면 약간 다른 모양의 기둥이 나오는데 이중 반정도는 철구로 부술 수 있다. 이곳을 지나면 8개의 리자드맨상이 나오는데 여기서도 철구로 모두 부숴 버리자. 단 시간이 지나면 부술 수 없게 되므로 빠른 행동이 필요하다. 그후 계속해서 진행하다 보면 쌍둥이 리자드상이 나오는데 이 중 한 개를 작렬탄으로 부수면 나머지 한 개도 없어진다. 그후 벽에 금이 간 곳에 작렬탄을 계속 터트리면 벽이 부서지면서 리자드맨 떼거리가 나오는데 모두 없애면 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻은 후 세이브 포인트 근처의 열리지 않던 문을 열고 더욱더 진행하자. 마지막 문을 열고 나가면 이곳의 보스인 엔션트가드(エンショントガード)가 나타난다. 이 녀석은 별로 공격을 안하지만 문제는 계속해서 등장하는 리자드맨이다. 그러므로 위험할 때는 마법을 사용하여 적들을 모두 없애 버리자. 엔션트가드는 때때로 회복도 하므로 틈을 주지 말자. 녀석을 물리치면 질이라는 수호자가 나타난다.


동상을 직접 부수자


보스인 엔션트가드

???? : 이 정도의 힘을 가졌단 말인가? 역시 해방자의 이름을 걸만 하군

질 : 내이름은 질. 7명의 수호자중 한명으로 생명의 신비를 파헤치는 연금술사. 마의 봉인을 위해 인간의 모습을 버리고 시간까지 잊혀져 간 자. 라아나 ㅂ의 배반도 이젠 이해할 수 있다. 나또한 그대의 마음에 켜진 작은 빛을 믿어 볼 생각이다. 하지만 마음에 새겨 두는 것이 좋다. 멜자스에게 패배한다는 것은 즉 인류가 멸망한다는 것이니까. 문장은 왼쪽의 작은방에 있다. 가지고 가거라. 그럼… 이만.

고우셀 구출

마을에 도착한 아런드라는 안제스에게 이번엔 고우셀이 위험하다는 이야길 듣게 된다. 고우셀의 집앞에 도착하자 메디암이 나오며 고우셀의 꿈속에 들어가려면 일찌감치 포기하란 이야길 한다.


철구로 밀자


돌을 받침대에 던지면?


이렇게 상자위에서 점프하자

하지만 아런드라는 그의 꿈속으로 들어간다.

꿈속 던전은 별로 어렵지 않게 되어 있다. 세이브 포인트 근처에서는 철구를 이용해 블록을 밀면 진행할 수 있을 것이다. 철구를 밀어 블록을 민 뒤에는 양쪽으로 가서 활을 이용해 스위치를 움직여야 하는데 스위치가 움직이면서 바닥이 없어지므로 멀리 떨어져서 활을 쏘자. 양쪽의 스위치를 모두 조작하면 위쪽으로 길이 생긴다. 계속 가다 보면 8개의 구슬이 나오는데 이곳에서는 바로 전에 불이 켜진 구슬을 차례차례 공격하면 워프존이 생긴다. 이곳에서 좀더 진행하면 4개의 구슬이 나오는데 여기서는 북서 남동 남서 북동 순으로 전구를 켜면 돌을 들 수 있게 된다. 단 빠른 행동이 필요하다. 이 돌을 가지고 왼쪽으로 쭉 가서 받침대에 놓으면 아래로 떨어질 수 있는데 여기서 떨어질 때는 방향을 잘 결정해서 떨어져야 한다. 우선 왼쪽으로 떨어져 바위를 들고 대각선 점프를 이용해 상자 있는 곳까지 건너간다. 그후 상자를 타고 반대쪽으로 뛰면 두 번째 받침대까지 갈 수 있을 것이다. 여기서 석상의 눈앞을 지나가면 문이 닫히는 것이 유의하자. 아래로 계속 떨어져 진행하다 보면 16개의 바닥 스위치가 있는 곳으로 가게 되는데 여기서는 16개를 모두 녹색으로 해야 길이 열린다. 이곳을 지나 어느 정도 더 진행하면 고우셀이 있는 곳까지 갈


이 중간으로 떨어지자


다시 나타난 보스 데몬즈 게이트

수 있다. 고우셀을 만나면 이번에도 데몬즈 게이트가 등장한다. 고우셀이 데몬즈 게이트에게 먹히면 안되므로 웬만하면 아런드라가 대신 먹혀 주자. 측면에서 스팀엣지를 장비한 후 차지어택을 구사하자. 데몬즈 게이트를 물리친 후 아런드라는 현실로 돌아오고 고우셀도 정신을 되찾게 된다. 그리고 촌장은 이 사실을 동굴로 간 마을 사람들에게 알려 달라고 부탁한다.

어머니의 동굴

동굴에 도착하여 마을사람들에게 사실을 알리자 모두들 마을로 돌아간다. 안제스는 아런드라에게 동굴 안쪽 벽에 금이 가 있다면서 가까이 가지 말라고 했지만 가지 않을 아런드라가 아니다. 이곳을 철구로 쳐보면 길이 생길 것이다. 내부에는 고목들이 많이 있는데 이것들은 화로를 들어 던지면 타버린다. 첫 번째 열쇠를 얻는 곳에는 나무통이 두 개밖에 없는데 우선 화로를 이용해 고목을 없앤 뒤 나무통을 차례차례 위로 올려 보내야 한다. 열쇠를 찾은 후에는 세이브 포인트 부근에서 오른쪽으로 가 문을 열고 진행하면 된다. 문을 열고 진행한 뒤 위쪽으로 가면 화로 세 개와 엄청나게 많은 고목이 나오는데 여기서는 벽의 평평한 곳으로 가지 말고 중간중간 솟아 있는 곳 사이를 점프하면서 건너야 한다. 화로를 이용해 고목들을 불태워 가면서 계속 진행하다 보면 레버 4개가 나오는 곳이 있다. 이곳에선 4가지 문제를 푼 후 4개의 레버를 움직여야 한다. 우선 스위치가 있는 곳에서 왼쪽 위로 올라가자 그러면 4개의 워프존을 사용할 수 있다. 이 4군데의 문제를 모두 풀어야 하는데 모두 4개의 화로에 불을 켜는 것이다. 화로를 들고 있을 때 물이 닿으면 꺼지는 것과 적과 부딪히면 화로를 떨어트리는 것만 감안한다면 별로 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 북서쪽의 워프존으로 가는 곳에는 불이 3개밖에 없는데 여기서는 왼편에 있는 스위치를 조작해야 한다. 4개의 불을 모두 켠 후 가운데 있는 석판을 꼭 읽어야 한다. 4개의 석판을 모두 읽었다면 석판에 쓰인 대로 4개의 레버를 남서→위 북동→좌 남동→하 북서→우로 조정하면 바다을 타고 위로 올라갈 수 있다. 이곳을 지나면 마지막 트랩이 나온다. 방에 들어가면 전에 나오던 불뿜는 거북이와 엄청나게 많은 고목이 있는데 화로는 하나도 없다. 하지만 거북이들을 유인하여 불을 뿜게 하면 고목들을 태울 수 있다. 그후 계속 진행하면 보스인 헬터스켈터(ヘルタ-スケルタ-)가 있는 곳까지 갈 수 있다. 이 녀석은 지네처럼 생긴 보스로써 입에서 돌을 던지거나 벌통을 만들어 낸다.


고목은 불태워 버려라


이곳에서 위로 던져두자


이쪽으로 가야 된다


보스인 헬터스켈터

돌은 벽에 반사되어 이리저리 튀어 다니므로 꽤 위협적이며 벌통에서는 작은 벌들이 잔뜩 나오므로 빨리 없애는 것이 좋다. 당연하겠지만 몸통에 부딪혀도 데미지를 입는다. 우선은 녀석의 중간 부분의 껍질을 공격한 후 모든 껍질이 벗겨지면 그때 얼굴 부분을 공격하자. 자주 껍질을 부활시키므로 장기전이 될 것이다. 보스를 물리치면 또 한 명의 수호자인 은브(ンヴ)가 나타난다.

????: 그대가 해방자인가?
은브 : 내 이름은 은브 7명의 수호자중 한 명으로서 생사를 좌우하는 여왕. 가증스런 무르타들에게 문장을 빼앗겨 나의 부하들이 혼란해 그대를 공격한 것 같다. 무례를 용서해 주길 바란다. 자 가거라 해방자여. 빼앗긴 문장을 되찾고 악마 멜자스를 치는 것이다. 사람이 살기 위해선 그길밖에 없으니까. 이곳은 떠도는 혼이 모여 노래하고 춤추고 잠자는 장소. 사람이 오랫동안 있을 곳이 못된다. 그대가 있어야 할 대지로 돌려보내 주겠다. 안녕이다 해방자여!

교회의 비밀

은브의 힘에 의해 아런드라는 자신의 방으로 돌아왔다. 이때 섹타스가 나타나 아런드라에게 메디암의 말을 전했다. 메디암의 말에 따르면 사람들의 꿈이 악몽으로 변하는 것은 교회의 로에인 신부가 신이 아닌 악마에게 기도를 드리기 때문이라는 것이다. 이 이야기를 한 뒤 섹타스는 아런드라에게 이것을 알아보기 위해 교회로 가 보자고 했다. 집을 나서자 시빌이 나타나 또 이상한 꿈을 꾸었다면서 아런드라에게 보여주었다.

루타스 : 나의 마음으로… 이 생명으로… 안제스에게 검을 만들게 해주게. 죽고 싶지 않아. 살고 싶어. 하지만 그게 무리라는 걸 알고 있기 때문에… 그러니까 악마를 쓰러트리기 위해 이 목숨을 던지는 것 정도는!
안제스 : …루타스의 죽음이 나에게 이것을 만들게 하였다. 성검 엘나드… 이 녀석이 있다면 세계에 평화를 되찾을 수 있을 것이다. 마을의 모두를 위해… 그리고 우리들을 위해 죽음을 선택한 루타스를 위해서… 부탁한다… 악마를 멸망시켜 주게.
멜자스 : 흥… 드디어 왔군. 내 충고를 무시하다니. 바보 같은 것 네 무력함을 맛보아라… 죽어라!
그리고 아런드라는 시빌의 꿈에서 빠져나왔다.
시빌 : 당신은 자신을 희생하여 악마와 싸워 주고 있어요. 혹시라도 그 일로 이 몸에 죽음이 올지라도… 전 두려워하지 않아요. 당신을 막을 수도 없어요. 부탁해요 아런드라. 자신을 믿고 악마와 싸워 물리쳐 주세요.


시빌의 두 번째 꿈

시빌이 간 후 아런드라는 메디암을 만나 그녀의 이야기를 확인한 후 교회로 달려갔다. 교회 앞에는 이미 섹타스가 와 있었지만 문이 열리지 않아 고민하고 있었다. 하지만 섹타스는 2층의 창문으로 침입하면 될 거라면서 2층으로 가보라고 했다. 대화가 끝난 뒤 교회 뒤로가 묘비 위에 올라간 뒤 담으로 다시 올라가자. 그후 창문을 철구로 부수면 안으로 들어갈 수 있다. 2층에서 1층으로 내려오면 섹타스가 들어오게 된다. 섹타스가 제단 근처를 조사할 동안 아런드라는 2층의 로에인의 방을 조사하는데 이곳의 문 스위치는 철구로 열면 된다. 그후 서재에서 책사이의 틈을 보고 섹타스에게 가면 스위치를 누른다. 그러며 왼쪽 방에서 무슨 소리가 났다면서 가보라고 하는데 2개의 스위치를 조작하면 하늘에서 스위치블럭이 떨어진다. 하지만 이것은 2층에서 떨어져만 밟을 수 있다. 스위치를 밟으면 위쪽에 문이 열리는데 이곳에 있는 책은 계속 도망만 친다. 하는 수 없이 이 이야기를 섹타스에게 하면 둘이 함께 책을 잡으러 가고 책을 섹타

스 쪽으로 몰면 섹타스가 이상한 책을 잡아 준다. 그후 예배당에 가서 섹타스와 대화한 후 오른쪽 2층에 가서 책 사이에 이상한 책을 넣으면 책장이 움직인다. 서재 안쪽에도 책사이가 있지만 아직은 넣을 책이 없다. 그후 밖으로 나가면 섹타스가 또 다른 스위치를 찾았다고 한다. 섹타스와 대화하여 스위치를 조작한 후 1층의 오른쪽 방으로 가자. 이곳에서는 의자를 제자리로 옮겨야 한다. 바닥에 보면 의자의 원위치가 있으므로 이곳으로 의자를 밀자. 모두 완성되면 이상한 책을 하나 더 얻을 수 있다. 그후 이 책을 동쪽 2층의 책꽂이에 꽂으면 마지막 방문이 열리게 된다. 이곳에는 스위치가 있는데 양탄자를 밟으면 사라지므로 양탄자를 밟지 말고 가자. 의자와 테이블 사이를 뛰어넘으면 가능하다. 스위치를 건드리면 상자가 나타나고 상자 안에서는 기묘한 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 찾은 후 섹타스에게 넘겨주면 지하실로 내려갈 수 있다. 지하실에는 로에인이 있었다.


거리가 있으므로 철구로 때리자


의자를 모두 제자리에 놓자


로에인 그리고 신의상

섹타스 : 이것은? 신의 상이 아닙니까? 어째서 당신이. 우상 숭배는 국가에서 금지되어 있는데…

로에인 : 모습이 확실하지 않게되어버린 신은 결국 인간들의 기억에서 사라지겠지요. 기적을 일으키는 편리한 존재라고밖에 인식되지 않는 것이 정말 신이라고 부를 수 있을까요? 우상 숭배를 그만둔 인간에게 신은 분노하고 있습니다. 그래서 전 신의 충실한 부하로써 금기를 깨트린 것입니다. 그 근처의 문장을… 겨우 3년전에 온 당신이 알리 없지요.

섹타스 : 신아… 분노를? 그렇다면 설마… 악마는 신들에 의한 것? 악마의 정체는 신이란 말입니까?

로에인 : 흐음 누구죠? 그런말을 하는건. 메디암입니까? 아니면… 아런드라 당신입니까?

섹타스 : 가 가르쳐 주십시오. 어째서 신은 우리들의 꿈을 악몽 따위로 변화시키는 거죠?

로에인 : 인간이 신을 배반하려 하고 있기 때문이지요. 물건을 만들어 낼 힘을 잃은 대신 꿈을 조작할 수 있게 된 인간은 행복이란 것을 현실이 아닌 꿈속에서 찾으려 했다. 그것에 대한 벌… 알겠습니까? 잘못되어 있는 것은 신이 아닌 우리들입니다.

섹타스 : 갑시다. 아런드라. 대화해 봤자 소용없는 것 같네요. 로에인… 우리들은 싸우겠습니다. 설령 적이 신일지라도.

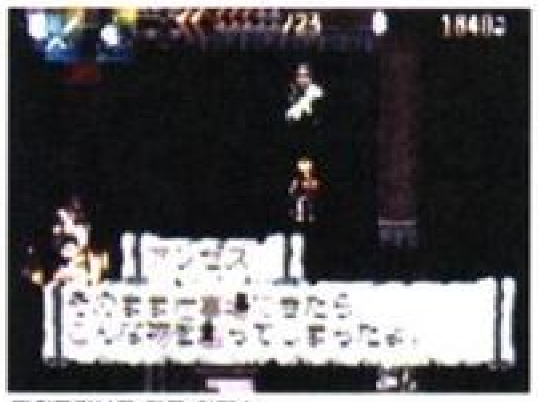
로에인 : 후후후… 좋습니다. 후회하게 해 드리지요.

결국 아런드라와 섹타스는 마을로 돌아왔다. 그리고 날이 밝았다.

시빌의 죽음

잠에서 깬 아런드라는 아래층에서 무언가를 만드는 소리를 들었다. 아런드라가 1층으로 내려가자 안제스는 갑자기 무언가 만들고 싶어졌다면서 파워 글러브를 주었다. 안제스는 물건을 만들 의욕이 생긴 것이 이상하다면서 누군가 죽지 않았을지 걱정하는 눈치였다. 불행이도 이 예감은 적중했다. 갑자기 들어온 섹타스의 말에 의하면 시빌이 누군가에게 살해당했다는 것이었다.

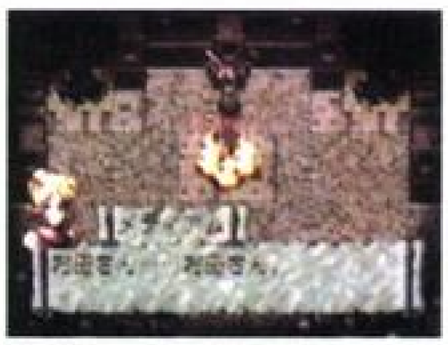
시빌의 집에 가보자 대부분의 사람들은 이미 묘지로 간 상태였다. 집안에 있는 페인의 말에 따르면 시빌은 악몽에 의해 살해당한 것이 아닌 누군가에게 교살당했다는 것이다. 묘지에는 많은 사람들이 있었다. 죽어 있는 시빌을 처음 본 것은 그의 어머니인 시라로서 범인은 누군지 모른다는 것이었다. 아런드라가 참배를 하려 하자 섹타스가 왔고 그는 메디암이 아직 자고 있다면서 그녀의 꿈속에 들어가 그녀가 우리편인지 적인지 알아보자고 했다. 참배를 마친 후 모라아스의 집옆에는 섹타스가 있었다. 그는 모라아스를 잠시 어디론가 데려갈테니 그 사이를 틈타 메디암의 꿈속으로 들어가 달라는 것이었다. 결국 섹타스는 모라아스를 잠시 끌어냈고 이 사이를 틈타 아런드라는 메디암의 꿈속으로 들어갔다.


파워글러브를 만든 안제스

메디암의 과거

메디암의 꿈속에는 아런드라를 알아보지 못하는 어린 메디암이 있었다. 그녀는 아런드라에게 같이 놀기 위해 왔냐면서 술래잡기를 하자고 했다. 메디암을 찾는 일은 별로 어렵지 않다. 중간의 언덕에 숨어 있던 메디암을 잡으면 북서쪽으로 도망간다. 그곳으로 따라가 메디암의 석상을 계속 공격하면 그녀의 과거 조각을 볼 수 있다. 그후 계속해서 메디암을 잡으면 한 개씩의 과거 조각을 볼 수 있게 된다.


현실과는 다른 성격을 지닌 메디암


화형에 처해지는 메디암의 어머니


드디어 멜자스를 찾아낸 메디암

메디암 : 어머니… 어머니. 아버지가 죽어버린 건 단지 사고 때문이에요. 신님을 믿지 않아서가 아닌데…

메디암 : 어머니… 어머니. 신님을 믿는 건 좋아요. 신님에게 기원하는 것도 좋아요. 하지만… 신님의 정체를 알려 하는 것은 안돼요. 그런일을 하고 있으면 천벌을 받게 된다구요.

메디암 : 어머니… 어머니. 그래서 말했잖아요. 누구에게나 비밀은 있어요. 분명 신님에게도 알리고 싶지 않은 일이 있던거라구요. 그래서… 그래서 내가 말했는데.

메디암 : 어머니… 어머니. 저 사람들은 찾고 있어. 나를 찾고 있어요. 저도 어머니처럼 화형 당하고 마는 건가요? 싫어요… 그런 거 절대로 싫어요. 전 도망칠래요. 끝까지 도망칠래요. 그러니까… 안녕. 어머니.

메디암 : 어머니… 어머니. 저에겐 아무래도… 병든 꿈을 고칠 수 있는 신기한 힘이 있는 것 같아요. 많은 사람들을 도와주는 가운데 신의 정체가 악마라고 하는 것을 확신하게 되었어요. 모두가 행복하게 되려면 악마를 쓰러트리지 않으면 안돼요. 전 할래요. 모두를 위해… 그리고 어머님의 복수를 위해. 지켜봐 주세요. 전 할 거예요.

메디암 : 어머니… 어머니. 찾아냈습니다. 이 마을이에요. 이 근처에 악마가 숨어 있습니다. 공포를 이용해 신의 자리를 빼앗고 인간을 노예처럼 부려먹는… 그런 멜자스를 전 용서해 줄 수 없어요. 어머니… 어머니. 부디 지켜봐 주세요. 전 녀석을 쓰러트립니다.

6개의 기억을 다 본 후 중앙으로 가면 메디암이 술래잡기가 지겨워졌다면서 '무궁화 꽃이 피었습니다.'를 하자고 한다(물론 일본에서는 '달마가 굴렀다-だるまさんがころんだ'이다). 어쨌든 게임이 시작되면 메디암이 이야기를 하고 있을 때만 움직여야 한다. 메디암의 말이 끝났을 때 움직이면 처음부터 다시 해야 하는 것이다. 여기서 문제는 말이 끝난 후 메디암의 시야



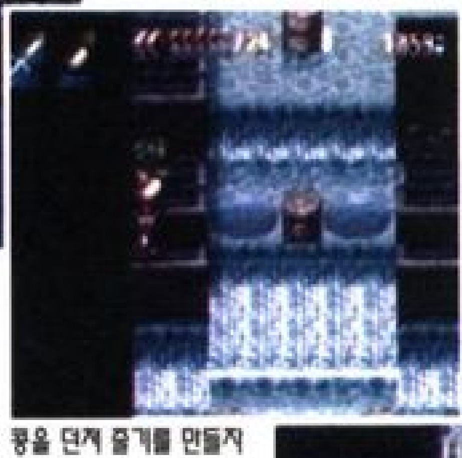
방앗간 근처의 동굴에서 나온 녀석들은 과연?

에 아런드라가 있으면 안된다는 것이다. 숨쉬고 있는 것도 움직이는 거라나? 그러므로 돌 뒤에 숨으면서 천천히 전진하여 메디암을 잡도록 하자. 그 후 아런드라는 메디아의 꿈속에서 나오게 되고 물레방앗간에 이변이 생기게 된다. 그후 아런드라는 섹타스에게 메디암의 과거를 이야기 해주고 잠이 들었다. 언젠간 메디암도 아런드라에게 마음을 열어 줄 것이라고 믿으며.

하반의 선택

다음날 일어난 아런드라는 1층에서 루타스와 안제스가 대화하고 있는 것을 보게 된다. 안제스는 마을 남서쪽의 작은집에 사는 하반이라는 노인이 아런드라를 보고 싶어한다면서 가 주라고 한다. 하반의 집에 도착하면 집앞에서 메디암을 만나게 된다. 그녀의 말에 따르면 하반이 아런드라를 고른 것 같다는데 어쨌든 들어가 보자. 하반은 랄 강의 결계가 풀어졌다면서 그곳을 통한다면 거신 닐드가 있는 곳으로 갈 수 있다고 한다. 또한 재크의 콩이라는 아이템도 주는데 이것은 동그란 제단 위에 던지면 나무줄기가 생겨나는 신기한 아이템이다.

저번에 봤던 대로 방앗간 근처의 동굴을 막고 있던 봉인이 풀려 안으로 들어갈 수 있게 된다. 안에는 하반의 집 침대 옆에 있던 것처럼 생긴 노란 단상이 있는데 이곳에 재크의 콩을 던지면 나무줄기가 생기고 이것에 타면 높이 점프할 수 있게 된다. 또한 이곳에선 통나무들이 떠내려오는데 이 통나무를 타고 진행해야 한다. 통나무에 부딪히면 데미지를 입으므로 주의하자. 통나무 사이를 뛰어넘으며 진행하다 보면 엔진실까지 갈 수 있는데 엔진을 부수면 다른 곳에 길이 생긴다. 그곳을 통해 밖으로 나가면 거신 닐드가 나온다.



콩을 던져 줄기를 만들자



엔진을 부셔라

거신 닐드

닐드는 필드의 일부로 되어 있는데 계속해서 올라가다 보면 미밍족이 아런드라의 침입을 알고 거안석을 작동시킨다. 이제부턴 거안석을 차례차례 부숴 버리자. 처음의 2개는 지금 이곳에서 부술 수 있지만 정상 부근에 있는 나머지 한 개는 이곳에서 부술 수 없다. 그러므로 남쪽으로 내려와 사막으로 온 뒤 서쪽으로 가서 다시 북쪽으로 즉 한바퀴 돌아서 가야만 한다. 재크의 콩만 있으면 물레방앗간을 지나지 않아도 북서쪽을 통해 올라갈 수 있으니 걱정하지 말자. 3개의 거안석을 모두 부수면 문이 열린다. 제일 아래쪽의 문으로 들어가면 던전이 나온다. 나무통만 잘 이용하면 별로 어렵지 않을 것이다. 열쇠를 찾아 문을 열면 중층부로 가게 된다. 상층부에 들어가서 진행하다 보면 가시가 있는 방이 나오는데 마루판이 움직이지 않는다. 그러므로 아래층으로 내려와 1층으로 떨어져 엔진실을 찾아야 한다. 엔질실로 가면 스위치가 두 개 있고 문이 두 개 있는데 블록을 밟으면 반대쪽의 문만 열린다. 과연 어떻게 해야 안으로 들어갈 수 있을까? 라고 생각하면 당신은 이미 실격! 여기선 팻말에 써 있던 것처럼 블록을 '좌 우 좌 좌 우 우' 순으로 밟아 주면 엔진이 작동된다. 그후 가시가 있는 방을 지나 열쇠를 얻은 후 어떤 방에 가면 적이 문을 잠그는데 열쇠로 열고 들어가면 다시 문을 잠근다.

이 방의 아래에는 십자 모양의 스위치가 있는데 이것을 오른쪽서부터 차례대로 밀면 돌들이 떨어져 이것을 타고 밖으로 나갈 수 있다. 그후 내부에서 나오면 손이 벌려져 계단을 막고 있던 돌들이 모두 떨어져 위로 더욱더 올라갈 수 있게 된다. 이 위로 올라가 열쇠를 얻은 후 왼쪽 꼭대기의 문을 열고 진행하면 닐드가 있는 곳까지 갈 수 있게 된다. 여기서는 거안석과 자주 싸워야 하므로 조심하자. 닐드와 만나면 그는 주인공을 시험해 보겠다면서 공격해 온다. 하늘에서 계속해서 돌이 떨어지는데 필요한 것만 칼로 부수면서 아래로 계속 도망가자. 제일 작은 돌은 뛰어넘을 수 있으며 중간 사이즈는 밀 수 있다. 마지막까지 도망가면 된다.



거안석도 부셔라



이곳이 엔진실 입구



적이 이방에 아런드라를 가두어 버린다

닐드 : 나의 성지를 어지럽히다니… 그렇다면 멜자스의 부하인가? …흠 어쩐지 적은 아닌 것 같군. 하지만 아직 그대를 우리편이라고 인정한 것은 아니다! 이곳은 나의 마력에 의해 만들어진 이공간. 적인가? 그렇지 않으면 아군인가. 싸울 것인가? 그렇지 않으면 돌아갈 것인가. 그대를 시험해 보겠다.

닐드 : 으 그 문장은? 그렇군 그대가 해방자군. 내이름은 닐드. 7인의 수호자중 한 명으로서 거신족 최후의 생존자이다. 내 목숨은 곳 불타 없어지겠지. 미밍들의 기원에 의해 지금까지 버텨 왔지만 이젠 한계인 것 같다. 흐 그렇군 실례. 용감한 용사여 그대의 마음을 읽어보았다. 그런가? 그대는 하반의 사절인가? 그렇다면 드디어 하반도 멜자스와 싸울 각오를 결정했단 말이군. 그 싸움… 부디 보았으면 했는데… 아니? 여기는 내게 맞기고 물러서라… 졸지아… 역시 네녀석인가! 윕더를 배반하고 그리고 우리들 가제크까지 배반하여 이번엔 멜자스에게 붙었는가?

졸지아 : 헤헤헤… 그렇게 서운한 말은 하지 말라구. 뭐 그렇게까지 이야기한다면 나도 물러설 순 없지. 너에겐 도움받은 일도 있고 해서 살려줄까 했는데… 관두겠어. 멜자스님의 명령대로 죽여주지. 자 한 명은 처리했고! 방해꾼이 사라졌다. 다음은 아런드라. 네녀석의 차례다! 너에게 원한따윈 없지만 이것도 운명이란 것이지. 멜자스님의 명령엔… 역시 거역할 수 없잖아? 그러니까… 원망하려면 멜자스님에게 해달라구. 알았지? 얼래? 네녀석 운이 좋은데? 증원군이 온 것 같군. 오늘은 살려주지 하지만… 다음은 없어. 뭐 그때까지 후회 없도록 살아달라구. 알았지?

결국 졸지아에 의해 닐드는 죽고 아런드라는 겨우 목숨을 부지하게 되었다. 3번째 문장을 얻은 아런드라는 미밍들에게 아쿠아 케이프를 얻고 마을로 돌아왔다.



드디어 나타난 닐드



졸지아의 등장

로에인의 계획

집에 도착하자 안제스는 루타스가 찾고 있다면서 가보라고 한다. 루타스는 아련드라에게 요즘 들어 죽을 뻔한 사고를 많이 당하지만 그때마다 로에인에게 구출된다면서 뭔가 찜찜하다는 말을 한다. 이야기를 마친 아련드라가 집밖을 나서자 밖에서 들은 메디암이 아련드라를 잡는다. 그녀는 루타스가 죽으면 성검이 탄생하기 때문에 로에인이 그를 도와주는게 아닌가 하고 의심한다. 하지만 로에인이 어떻게 시빌의 꿈을 알 수 있냐면서 아련드라에게 멜자스에게 기원한 적이 있냐고 물어 본다. 불행이도 아련드라는 마을에 처음 왔을 때 로에인에 의해 기원한 적이 있었다. 어쩔 수 없이 아련드라와 메디암은 멜자스상을 파괴하러 교회로 가게 된다. 교회에 도착한 둘은 멜자스상을 강제로 부수려 한다. 하지만 로에인은 이곳이 마을 전체의 의지가 담겨 있는 곳이므로 부술 수 없다고 한다. 결국 둘은 우선 물러날 수밖에 없다. 한편 시빌을 죽인 것이 로에인이라는 것을 확신한 메디암은 다음 차례가 섹타스나 안제스가 될지 모른다면서 둘을 보호해야 한다고 한다. 집으로 돌아온 아련드라는 이 이야기를 안제스에게 하고 잠이 든다.

그리고 다음날… 집으로 찾아온 메디암에게 충격적인 사실을 듣게 된다. 안제스가 살해당했다는…

장례가 끝나고 집으로 돌아온 아련드라에게 섹타스가 찾아왔다. 그는 안제스가 가지고 있던 열쇠를 주면서 무슨일이 있으면 연락해 달라고 했다. 이 열쇠를 가지고 집에 있던 상자를 열자 편지가 나왔다.

'네가 이것을 읽고 있다는 것은 내가 이미 살아 있지 않다는 것이겠지. 너에게만 위험한 일을 시킬 순 없다고 생각해서 나는 한밤중에 묘지에서 로에인을 만나기로 했다. 나도 너처럼 그가 사람의 도리를 벗어나고 있는 건 아닐까? 하고 생각했다. 그것을 확인해 볼 생각이다. 정직히 말해서 지금 매우 두렵다. 이 편지를 말아서 어딘가에 던져 버리고 싶다. 그리고 따뜻한 침대에 누워 잠들어 버리고 싶다. 그렇게 한다면 변함없이 아침을 맞이할 수 있겠지. 하지만 그럴 순 없다. 나는 너를 진정한 자식처럼 생각하고 있다. 아버지인 내가 그렇게 약해서는 안되지. 그래서 용기를 내서 로에인과 싸울 생각이다. …… 처뿐만 아니라 금방 태어난 아들까지 죽게 되어 살아갈 희망을 잃었던 나에게 너는 웃음을 가져다주었다. 짧은 기간이었지만 정말 즐거웠어. 고마워 아련드라. 정말 고마워.

아버지로부터

편지와 함께 상자 안에는 부숴진 갑옷이 들어 있었다. 아련드라는 안제스와의 나날들을 돌이키며 잠이 들었다. 그리고 항상 그랬듯이 날이 밝았다.


한밤중에 안제스는 왜?

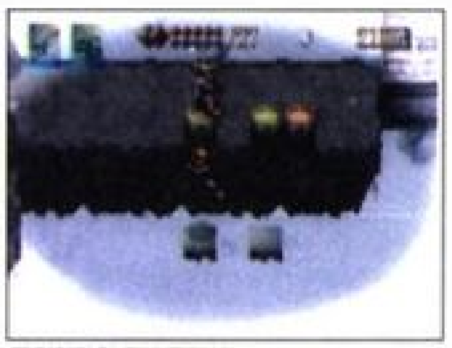

안제스의 장례식

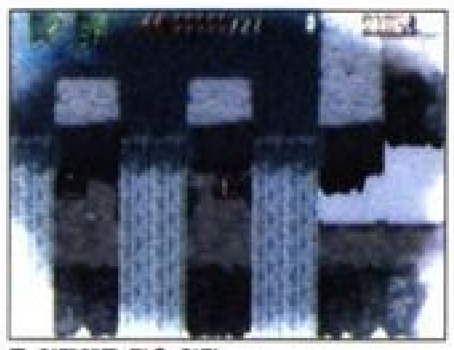

상자를 열면 편지가

다중 인격의 에린

집을 나선 아련드라에게 갑자기 우스토우가 나타났다. 그는 딸인 에린이 갑자기 쓰러졌다면서 와 달라고 했다. 에린의 집에 도착해 보니 이미 많은 사람들이 와 있었다. 메디암의 말에 따르면 그녀는 4개의 인격을 가지고 있기 때문에 꿈속도 매우 복잡하다고 했다. 그래서 이번엔 메디암과 아련드라가 함께 꿈속으로 들어가기로 하였다.

에린의 꿈속은 꽤 복잡하게 되어 있다. 진행하다 보면 메디암이 먼저 가므로 그녀를 따라 가자. 혼자서는 절대 지나갈 수 없는 곳도 둘이가면 지나갈 수 있다. 연속 점프를 뛰어서 가야 하는 곳을 지난 후 다시 원점으로 돌아와 오른쪽으로 떨어지면 블록이 내려와 지나갈 수 있다. 그후에는 물로 가득찬 곳이 나오는데 물아래는 지나갈 수 있으므로 감으로 진행하자. 이곳을 통과하면 메디암이 어쩔 줄 모르고 있는데 전처럼 메디암의 머리를 밟고 가면 된다. 이곳을 지나면 4개의 인격이 있는 곳으로 간다. 여기서는 한가지씩 인격을 지배하고 있는 악마를 물리쳐야 한다. 오른쪽 아래로 가면 빙판이 나오는데 이곳의 얼음 기둥은 철구로 부술 수 있다. 이곳을 헤매다 보면 열쇠를 찾을 수 있고 열쇠로 문을 열고 들어가면 중간 보스인 히도운아이를 만날 수 있다. 히도운 아이는 거대 슬라임과 비슷한데 계속해서 때리면 위에 있던 방울이 내려온다 이 방울을 공격해야 타격을 입히는 셈이다. 멀리서 공격해야 하므로 철구를 이용하자. 보스를 쓰러뜨리면 나머지 3개의 봉인중 한가지를 없애게 된다.

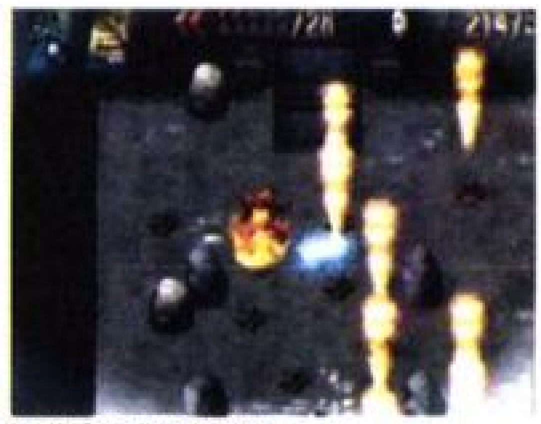

메디암과의 컴비플레이


물 아래에도 길은 있다.


메디암의 머리를 밟아라


중간보스 히도운 아이

세이브 포인트에서 오른쪽 위로 워프하면 용암이 나오고 이것을 건너가면 스위치가 두 개 나온다. 여기서는 아래 위 위 순으로 스위치를 조작하자. 계속 진행하다 보면 불길이 분출하는 곳이 나오는데 여기서는 4개의 돌을 이용해 분화구의 중심을 막아야 한다. 분화구의 중심은 다른 것보다 약간 크며 막으면 주변의 불길도 잠잠해 진다. 그 후에는 열쇠를 얻어야 하는데 열쇠는 전에 갔던 어딘가 에서 떨어지면 얻을 수 있다. 열쇠로 문을 열고 들어가면 아까와 같은 보스인 히도운아이가 나타난다. 하지만 이곳은 용암으로 되어 있기 때문에 약간 어렵다. 똑같은 전법으로 싸워 이기자.


이 불길을 모두 막아야 한다


이런 놈이 두 마리나?

왼쪽 아래로 내려가면 모래로 된 곳이 나온다. 이곳에서는 샌드케이프를 사용하여 지나가는 곳이 많다. 또한 메디암이 아련드라의 머리를 밟고 가야 하는 곳도 있다. 열쇠는 얼음나라쪽에서 찾아야 한다. 열쇠를 열고 들어가면 역시 히도운 아이가 나타나는데 이번엔 두 마리나 등장한다. 히도운 아이를 물리

치면 마지막 봉인을 풀 수 있다.

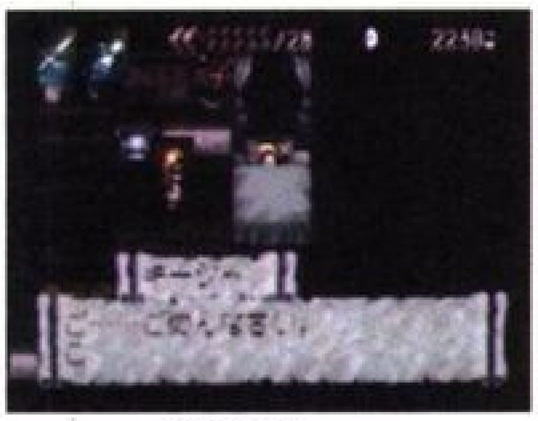
왼쪽 위로 가면 물로 된 에리어가 나오는데 점프만 잘 뛰면 된다. 열쇠를 얻은 후 문 앞으로 가면 메디암이 있는데 메디암의 타이밍에 맞추어 블록을 밟아야 한다 모두 밟은 후 문을 열고 안으로 들어가면 에린을 구해 낼 수 있다.

에린을 무사히 구해낸 둘은 현실로 돌아왔다. 그녀의 아버지인 우스토우는 고맙다면서 아런드라에게 새로운 무기를 주었다. 꿈속을 여행하느라 지친 아런드라는 집으로 돌아와 잠을 청했다.

고우셀 다시 악몽에

집으로 돌아와 자고 있는 아런드라에게 한밤중 손님이 찾아왔다. 그것은 바로 키샤로써 고우셀이 또 이상하다는 것이다. 연이어 섹타스도 찾아왔는데 그의 말에 따르면 고우셀이 또 악몽을 꾸고 있으며 이번엔 이상하게도 메디암이 꿈속으로 들어가려 하지 않는다는 것이다. 이야기를 들은 아런드라는 고우셀의 집으로 향했다. 고우셀의 집에 도착해 아런드라가 꿈속으로 들어가려 하자. 메디암이 이것을 말렸다.


메디암의 추리


한밤의 방문객


야수로 변해버린 고우셀

메디암 : 기다려요! 역시 이상해요. 이건… 분명 함정이에요.

섹타스 : 함정이라고요? 설마 그런…

메디암 : 예 그래요. 이건 멜자스의 함정이에요. 녀석은 여태까지 악몽을 사용해 사람들을 공포에 떨게 했어요. 그것을 이용해 사라진 기원을 되찾으려고 한 것이죠. 하지만… 꿈에 이끌려진 우리들이 이곳에 나타나 버렸죠. 악몽은 사람들을 떨게 하는 존재가 되지 못하게 되어버린 거죠. 그리고 이것이 멜자스의 짓이라고 알려질 날도 멀지 않았죠… 그렇게 되면 누구도 멜자스를 신이라고 생각하지 않을 거예요. 기원을 받지 못하는 자는 신으로 존재할 이유가 없게 되죠. 결국…

섹타스 : 설마… 이것은 당신들을 죽이기 위해 만든 꿈?

메디암 : 그런 뜻이 되죠. 이런 한밤중에 악몽에 의해 죽을 것 같은 사람은 여태까지 없었죠? 왜인지… 알겠나요? 모두들 괴로워하는 사람이 있다는걸 자신의 눈으로 보게 됨으로써 공포에 떨고 기원을 드리게 되는 거죠. …알겠나요? 멜자스는 사람들을 두렵게 만들어 신인 자신에게 도움을 청하게 하도록 하는거라구요. 그래서 전 이렇게 생각해요. 이건 사람들에게 보여주기 위한 꿈이 아닌 우리들을 죽이려 하는 꿈.

키샤 : 그럼 오빠는… 오빠는 구할 수 없나요?

섹타스 : 어떻게 하죠? 아런드라. 메디암의 말은 아마도 맞겠죠. 하지만… 이대로라면 고우셀은 죽어 버릴텐데… 물론 꿈으로 들어가는 건 제가 아닌 당신입니다. 그러니까 아런드라 당신이 결정해야 겠죠. …어쩌실 거죠?

이때 밖에서 무슨 소리가 들려왔다. 이것은 무르타들의 소리였다. 멜자스는 아런드라와 메디암이 고우셀의 꿈으로 들어가면 고우셀을 죽여 아런드라와 메디암까지 없애려던 계획이었다. 아런드라는 밖으로 나가 무르타들을 모두 없애고 안으로 들어왔다. 메디암은 이제 고우셀의 꿈속으로 들어가자면서 2층에 올라가 섹타스와 키샤를 불러오자고 했다. 하지만 2층에 올라가자 아래층에서 비명이 들려 왔다. 고우셀이 야수로 변해 버린 것이었다.

고우셀 : 신으로부터 명령이 있었다. 아런드라… 네녀석을 죽이라고.

키샤 : 오빠! 저에요… 동생인 키샤에요! 알겠죠? 오빠는 속고 있는 거에요. 멜자스는 신이 아니에요 단순한 악마라고요.

고우셀은 애원하는 키샤를 날려 버렸다.

메디암 : 그런… 너무해! 키샤는 당신의 단 하나뿐인 동생이잖아요. 그런데… 이런.

섹타스 : 아런드라. 아무래도 고우셀은 인간의 마음을 잃어버린 것 같습니다. 이젠… 싸울 수밖에 없습니다.

고우셀 : 키샤? …키샤야? 어째서 이런 일이. 누가 이런 짓을! 내가? 내가 키샤를? 틀려… 틀리단 말야!

메디암 : 아런드라 아직 안돼요! 검을 뽑아선 안돼요. 고우셀은 지금 필사적으로 마음의 싸움을 하고 있어요.

고우셀 : 네녀석이다! 아런드라. 그래… 네녀석이 이 마을에 나타나지 않았다면 이렇게 되진… 아니야 틀려… 틀리단 말야 난… 나는 신이…! 누구도 죽이진 않았어! 내가 아니라고! 시빌이나… 안제스를 죽인 건 내가 아니라고! 키샤… 믿어 줘! 신이… 멜자스님이!

키샤 : 오…빠. 오빠. 부탁해요 이젠 그만둬요… 항상 그랬듯이 따뜻한 오빠로… 오빠!

결국 고우셀은 사라지고 말았다. 그의 악몽을 이겨냈지만 그 큰 힘에 몸이 견뎌 내지 못한 것이다. 그 후 촌장이 나타나고 메디암은 멜자스의 정체를 말했지만 촌장은 괴로워하기만 했다. 그리고 아런드라는 다음날을 맞이하였다.

물의 요정 스티나 그리고 화염의 지팡이

깨어난 아런드라는 섹타스를 만났다. 섹타스는 로에인이 멜자스가 무르타들의 신이 될까봐 두려워하고 있다면서 무르타들을 없애야 할 것 같다고 했다. 고우셀의 집에는 메디암이 새벽에 왔던 무르타들의 시체를 조사하면서 어떤 아이템을 주웠다면서 아런드라에게 넘겨주었다. 하지만 무르타의 숲에 가려면 고목 때문에 갈 수 없다면서 남서쪽에 있는 화염의 관에서 화염의 지팡이를 얻어야 할 것 같다고 했다.


물의 요정 스티나

하지만 먼저 물의 요정 스티나를 만나도록 하자. 지금쯤이면 스토리상으로 파워글러브와 아쿠아케이프가 있을 것이다. 이것을 이용하면 이노아 마을의 서쪽으로 진행할 수 있을 것이다. 다리에서 물로 빠지면 헤엄쳐 다닐 수 있는데 다니다 보면 이곳저곳에 물보라가 일고 있다. 이 안으로 들어가면 다른 곳으로 워프할 수 있다. 이중에는 아주 큰 물보라가 이는 곳이 있는데 이곳에 물의 요정 스티나가 있다. 하지만 공짜로는 만날 수 없는 것. 던전을 빠져나가야 한다. 물속에서는 점프력이 상승되므로 이것을 이용해 스티나를 찾아가자. 힘들어 보이지만 끈기를 가지고 도전하면 스티나가 있는 곳까지 갈 수 있을 것이다. 스티나를 만나면 그녀는 닐드를 비롯한 거신족에 대한 이야기를 해준다. 하지만 멜자스는 이곳을 알아내고 파괴시키려 하고 스티나는 데몬바스터를 준다. 다시 밖으로 빠져나가자.


파워 글러브로는 이런 돌을 들 수 있다.


공기방울 타고 뛰어라

이젠 진짜로 화염의 지팡이를 찾으러 가자. 화염의 관까지 가기 위해선 수로를 이용해 서쪽 끝까지 가야 한다. 화염의 관은 가시덤불로 막혀 있어서 직접 가지 못하기 때문에 서쪽 제일 끝 부분의 동굴을 통해야 한다. 동굴로 내려가면 8마리의 물고기가 뛰어오르는데 모두 죽

이면 보물상자가 떨어진다. 이곳을 지나 계속해서 해안의 동굴들을 건너가다 보면 화염의 관앞까지 가게 된다.


이곳이 화염의 관으로 가는 동굴


물고기를 모두 죽여라

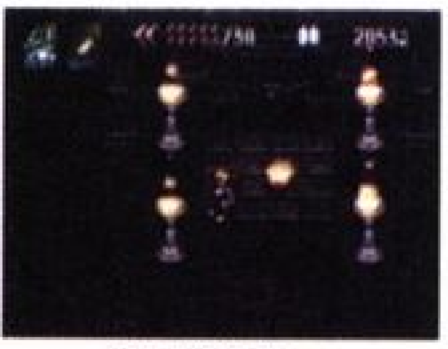
차지어택 3방이면 끝난다. 중간에 두 번째 활인 윌리암 보우를 얻을 수 있다. 그후 동굴들을 계속 다니다 보면 워프존이 나오는 곳에 도착한다. 여기서는 워프존들을 다니며 바닥 스위치를 밟아 길을 만들어야 한다.

이곳에 스위치는 모두 6개인데 눌렀을 때의 효과는 다음과 같다. 그러므로 5번을 누른 후 2를 누르고 다른 곳으로 간 뒤 1 4나 3 6을 차례로 올려야 할 것이다. 3개의 블록을 모두 내렸다면 버섯들이 많은 곳으로 가서 이것들을 타고 넘어가자.

1. 중앙블럭 이동	2. 오른쪽블럭 이동	3. 중앙블럭 이동
4. 왼쪽블럭 이동	5. 모든블럭 올림	6. 왼쪽블럭 이동

화염의 관에 들어가 팻말을 읽으면 하늘에서 불이 떨어지는데 이것을 이용해 6개의 화로에 불을 켜야 한다. 무기로 때리면 방향이 변하므로 이것을 이용하자. 2층에 올라가면 두 가지 시련이 기다리고 있다 첫 번째는 아래층과 동일하므로 걱정할 필요는 없다. 두 번째에는 화구가 움직이는 대로 따라가야 한다. 따라가는 것이 늦어지면 실패하므로 빨리 따라가자. 이 시련을 모두 마치면 화염의 지팡이를 얻을 수 있다.


화로에 불을 켜라


화구를 따라다녀라


화염의 지팡이를 얻었다

미궁의 숲으로

미궁의 숲은 화염의 관 쪽에서만 갈 수 있다. 광산 쪽에도 입구는 있으나 돌로 막혀 있기 때문이다. 숲 속의 길을 잘 보이지 않으므로 주의하면서 진행하자. 동굴들을 통과하면서 진행해야 하는데 별로 어렵지 않은 트랩만 나오므로 걱정할 필요는 없다. 어느 정도 진행하면 중간보스급인 스톤고렘이 나오는데

이곳을 넘어가면 무르타의 마을에 도착하지만 갑자기 함정에 빠진 아런드라는 감옥에 갇히고 만다. 하지만 벽에 틈이 있는 것을 안 아런드라는 작렬탄을 이용해 밖으로 빠져나간다. 밖으로 나온 아런드라는 미궁을 탈출하여 마을 밖으로 나오게 된다. 마을밖에 나오면 근처를 모두 돌아다니자. 어떤 집에는 세이브 포인트도 있다. 돌아다니다 보면 나무 틈새가 있는데 이곳을 통해

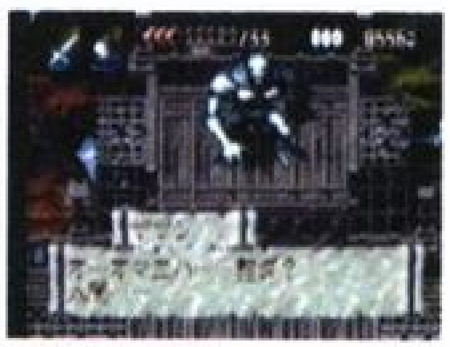

이곳이 미궁의 숲 입구


길지 않은 중간보스


블록을 밟아 길을 만들자

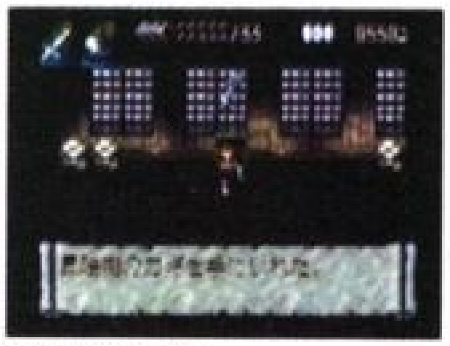
아지트로 잠입해야 한다. 내부에는 간단한 트랩만이 존재하므로 별로 어렵지 않을 것이다. 계속 진행하다 보면 더 이상 길이 없으므로 왼편으로 떨어져서 감옥의 굴뚝으로 잠입하자. 지하에 있는 적을 모두 물리치면 열쇠사를 구출해 낼 수 있다. 그후 아래쪽 집에 숨어 있는 열쇠사에게 이야기하면 그를 중앙의 열리지 않는 문까지 데리고 갈 수 있고 적들을 모두 해치운 뒤 그에게 이야기하면 문을 열어 준다. 이 다음엔 계속해서 위로 오르면 열쇠를 찾은 후 열쇠로 서북쪽에 있는 작은집에 들어가 승강기 열쇠를 얻어야 한다. 여기까지 가는 데에도 많은 트랩이 존재하지만 역시 간단하다. 무르타가 무한대로 나오는 곳에선 맨 아래쪽의 기둥을 밀면 길이 생긴다. 승강기의 열쇠를 얻은 후 문을 열려 하면 열쇠가 변형되어 열지 못한다. 이후 중앙 입구 근처의 집에 들어가 열쇠사를 만나면 열쇠를 고쳐준다. 이것을 가지고 두 번째 승강기에 오르자. 그 후 적을 모두 물리치고 최상층으로 올라가면 자잔이 기다리고 있다. 자잔은 돌을 던지는 공격과 팔을 회전시키면서 돌진하는 공격을 하는데 매우 위력이 크므로 조심하자. 돌진할 때는 공격이 통하지 않으므로 피해 다니자. 또한 졸개들을 부를 때도 있다. 자잔을 물리친 아런드라는 두 개의 문장을 손에 넣고 마을로 돌아오게 된다.


열쇠를 고쳐야 한다


드디어 자잔을 만났다

얼음의 관


구출된 열쇠사


승강기 열쇠를 구했다

아런드라가 마을로 돌아오자 큰 지진과 같은 충격이 있었다. 마을 사람들의 말에 의하면 트라산이 분화했으며 야드가 약초를 캐러 그곳에 갔다고 한다. 야드의 상점에 들어갔다 나오자 그가 트라산에 갔다 왔다면서 이야기를 했다. 그의 말에 따르면 트라산은 용암투성이가 되어서 움직일 수 없어 보인다며 얼음의 관에서 얼음의 지팡이를 찾지 않으면 안될 것 같다고 했다. 또한 얼음의 관은 야드산으로 가는 도중에 있다고 한다. 그의 말에 따라 어머니의 동굴의 동쪽으로 가다 보면 얼음의 관이 있다. 이곳은 북쪽에서 바위틈 사이로 잠입해야 한다. 얼음의 관에 들어가면 처음부터 엄청나게 어려운 트랩이 기다리고 있다. 여기서는 시키는 대로 잘 따라 하는 것이 좋을 것이다. 얼음 기둥의 순서는 아래의 표처럼 하겠다. 문제는 3번과 4번 기둥 밑에 두 개의 스위치가 깔려 있다는 것이다. 그러므로 5→ 1→ 5↑ 5→ 6 ↑ 4→ 2↓ 1→ 4 ↑ 4→ 순으로 기둥을 밀면 4개 모두 커버할 수 있을 것이다.

①	②
③	④
⑤	⑥

첫 번째 관문을


이곳으로 가면 얼음의 관이다


이것이 공포의 얼음 기둥 밀기

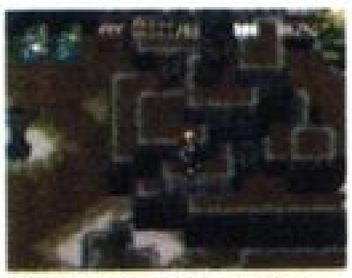

스위치를 이렇게 하자

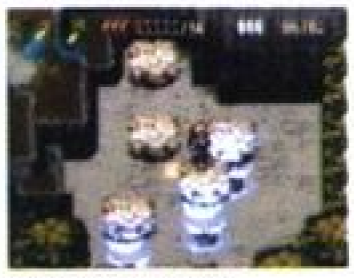

마지막 관문에선 이렇게

통과하면 두 개의 회전식 스위치를 움직여야 하는데 왼쪽 것은 아래로 오른쪽 것은 왼쪽으로 하면 된다. 마지막 관문은 6개의 얼음 기둥을 밀어 길을 만드는 것이다. 여기도 아까의 번호를 사용해서 6↑ 4← 5 →↑ 6←↓ 3↑ 2←↓로 밀고 기둥 사이를 뛰어넘으면 된다. 이곳까지 클리어 하면 얼음의 지팡이를 얻을 수 있게 된다. 이 두 가지는 대칭형이므로 반대로 해도 될 것이다.

화산트라

얼음의 지팡이를 입수한 아런드라는 야드에게서 산 입구에는 바위도 들어올릴 만한 간헐천이 있다는 이야길 들었다. 이젠 트라산으로 가자. 이곳에 가기 위해선 어머니의 동굴 오른편의 등산로를 이용해 다리를 건너가야 한다. 중간에 90도 점프를 해야하는곳이 있으므로 주의하자. 동굴 아래까지 도착하면 너무 높아서 올라갈 수 없는데 여기서 야드의 말을 떠올리자. 이곳에는 5개의 암석이 있지만 맨 아래 것부터 타야 하므로 아래쪽의 높은 곳에서부터 시작해야 한다.


이곳에서 90도 점프를 해보자


암석을 타고 점프 점프!

내부로 들어가면 화로가 있는데 왼쪽의 것에만 불을 켜자. 만약 둘다 켰을 때에는 얼음의 지팡이를 이용해 끄면 된다. 또한 불기둥은 얼음의 지팡이를 사용해 얼음 기둥으로 바꿀 수 있다. 또한 날아다니는 불덩이에 얼음의 지팡이를 사용하면 3초 정도 얼음 조각으로 바꾸어 밟을 수 있게 되므로 이것을 이용하자. 여기서 알아둘 것은 얼음 조각은 밟고 있는 동안 불로 변하지 않는다는 것이다. 그러므로 느긋하게 기다리면서 진행하자. 이런곳을 한 번 더 지나가면 여러 개의 화로가 있는 방이 나오는데 우선 화로에 모든 불을 켜서 바위를 다른 곳에 옮겨둔 후 다시 불을 모두 끄면 블록이 올라와 진행할 수 있게 된다. 이곳을 지나 세이브 포인트의 위쪽으로 나오면 열쇠와 매직 부츠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻은 후에는 세이브 포인트 바로 아래에 있는 동굴로 들어가면 불새가 나오는 곳이 있는데 불새들은 얼음의 지팡이로만 처리할 수 있다. 여기서는 돌 두 개를 모아 위로 올라가야 한다. 그후 열쇠를 열고 나가면 7개의 화로에 불을 지피는 곳이 나오는데 화로에 불을 지피면 문이 한 개씩 닫히므로 여러 번 시도해 보자. 오른쪽 아래의 것들은 문이 닫혀도 용암을 통해 처음으로 빠져나올 수 있으므로 먼저 불을 켜고 고립된 곳들은 나중에 켜야 한다. 7개를 모두 켰으면 중앙의 바닥으로 가자. 이곳을 통과하면 얼음 기둥을 이용해 가는 곳이 나오며 그 다음엔 4방형 화염 방사기가 있는데 이것들은 위에서 밟으면 그 능력을 상실하므로 이용하자. 이곳을 지나면 가운데 상이 있고 양쪽의 방에 각가 4개씩 불을 켜야 하는 곳이 있다. 이곳에서도 얼음 기둥을 이용해 위로 올라가야 한다. 우선 왼쪽 방의 경우 왼쪽 얼음 기둥을 A 오른쪽 얼음 기둥을 B라 하면 'A→↓ 올라가서 아래의 두 개를 켠다. A← B→↑ 오른쪽 위 불을 켠다. B← A↑ 마지막 불을 켠다.' 순으로 하면 된다. 오른쪽 방의 경우 한 개의 얼음 기둥을 이용해 4개의 불을 켜야 하는데 '← ↓ → 켠다 ↑ 켠다 ← 켠다 ↓ 켠다' 순으로 하면 쉽게 봉인을 풀 수 있을 것이다. 이곳을 지나면 화룡 웰다(ウイルダ)가 있는 곳까지 가게 된다. 웰다는 아런드라를 시험해 보겠다며 싸움을 걸어온다. 웰다는 움직이지 않으며 공격만을 해오는데 전방으로 불을 뿜는 공격과 여러개의 화염탄을 발사하는 공격 그리고 땅을 흔드는 공격이 있다. 이중 화염탄 공격은 매우 피하기 힘들며 불을 뿜는 공격은 그 위력이 대단하므로 주의하자. 또한 웰다는 얼음의 지팡이가 아니면 타격을 줄 수 없다.


얼음이 된 불덩어리를 밟고 가자

웰다 : 그 다섯 개의 따뜻한 반짝임… 그렇군 그대가 해방자군. 나의 이름은 웰다. 7명의 수호자중 한명으로 신이라 불린 적도 있는 파괴의 왕. 하지만… 어떻게든 5개의 문장을 다른 수호자에게서 받았다고 해도 나를 납득시키지 않고서는 6개째를 넘겨 줄 순 없지. 자 오너라 봐주진 않겠다.

웰다 : 그렇군… 영원한 잠이 들어 있을 동안 인간이 이렇게 강해졌단 말이군. 그대라면 멜자스를 쓰러트릴 수 있을지도 모르겠군. 나는 다시 영원한 잠에 빠지겠다. 이건 약속했던 것이다. 가지고 가거라.

이렇게 해서 아런드라는 6번째 문장을 모으고 웰다의 힘에 의해 마을로 돌아왔다. 이제 남은 것은 한 개.

잡혀간 베그라스

아런드라가 트라 화산에서 돌아온 날 밤. 메디암이 그를 찾아왔다.

메디암 : 저기 아런드라! 일어나요 큰일났어요! 베그라스가 무르타들에게 잡혀가고 말았어요. 빨리 찾아내지 않으면. 부탁해요 서둘러요.

이야기를 들은 아런드라는 마티스의 집으로 향했다. 그는 제발 아들을 구해 달라고 애원했다. 2층으로 올라가자 이미 메디암이 와 있었다. 마티스의 말에 따르면 아이들을 재우고 1층으로 내려와 있는데 갑자기 창문이 깨지는 소리가 들려 가보니 이미 베그라스가 잡혀가고 난 후였다는 것이었다. 곧이어 섹타스가 도착했다.

메디암 : 늦었네요? 섹타스
섹타스 : 아 죄송합니다. 조사해 보고 싶은 게 있어서
메디암 : 조사해 보고 싶은 것?
섹타스 : 예 그렇습니다. 덕분에 베그라스를 찾을 수 있는 좋은 방법을 알아냈습니다.
이루니 : 겨우 네스타스가 잠이 들었네요
섹타스 : 그렇군요. 그거 잘됐네요.
마티스 : 섹타스 빨리 가르쳐줘. 어떻게 하면 무르타들에게 잡혀간 베스타스를?
섹타스 : 아주 간단한 일입니다. 오래된 꿈에 대한 서적에 따르면 쌍둥이는 꿈속에서도 서로 통하고 있는 것 같습니다.
메디암 : …알았어요. 네스타스로부터 꿈에 들어가 베그라스의 꿈으로 빠져나가… 그리고 거기서 현실로 나온다면 베그라스가 있는 곳으로 갈 수 있단 말이죠? 이 방법을 사용한다면… 그 아이가 어디 있든 전혀 상관없게 되겠네요. 나머진 그 아이 베그라스가 잠자고 있어야만.
마티스 : 잘은 모르겠지만 그걸로 베그라스가 구해질 수 있다면 빨리 해주지 않겠나?
섹타스 : 아런드라… 이건 당신밖에 할 수 없는 일입니다. 잡혀간 베그라스는 큰 나

무의 탑으로 끌려갔겠지요. …그렇다면 현실로 돌아온 당신을 수많은 무르타들이 기다리고 있을지도 모릅니다. …알겠지요? 절대 방심해선 안됩니다.

이렇게 해서 아련드라는 네스타스의 꿈으로 들어가게 되었다. 꿈속으로 들어가면 메디암이 이야기를 하는데 세그라스와 네스타스는 아무리 쌍둥이래도 성격이 정반대이니까 유의하라고 한다. 꿈속에는 워프존이 많이 있는데 이것은 베그라스와 네스타스사이를 오가게 하는 것이다. 시작 부분에서 위로 올라가 왼쪽으로 가면 자동적으로 스위치가 밟아지는데 워프존을 통해 나가면 비슷하게 생긴 곳이 나온다. 이곳에서 전에 스위치가 밟아진 순서대로 누르면 아무 소용이 없다. 왜냐하면 메디암의 발대로 둘의 성격이 반대이기 때문이다. 그러므로 오른쪽 아래에서 시계 반대 방향으로 스위치를 누르자. 이 다음에도 이것과 비슷한 트랩이 나오므로 쉽게 통과할 수 있을 것이다. 그 다음에는 큰 블록이 길을 막고 있어 갈 수 없는 곳이 나오는데 반대편으로 가서 블록을 내리면 이쪽은 블록이 올라가 통과할 수 있게 된다. 이곳을 지나면 거울과 같은 곳이 나오는데 여기선 나무통을 들어 아래쪽에서 스위치에 던져야 한다. 거울을 깨트리고 반대쪽으로 나가 스위치를 누르면 3개의 여신상중 한 개가 동화된다. 그후 계속 진행하다 보면 2개의 스위치가 나오는데 순서를 잘 외워 두었다가 반대로 밟아야 한다. 그 순서는 왼 오른 오른 왼 오른 왼 왼 오른 왼이다. 이 다음은 순서대로 불 켜기인데 역시 반대로 켜면 된다. 불을 모두 켜면 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻은 후 위로 올라가면 탑으로 들어갈 수 있고 이곳에서도 거울로 된 방이 나온다. 여기서는 불이 켜지는 순서를 잘 봐 두었다가 반대로 스위치를 누르자. 이곳을 지나면 두 번째 여신상을 동화시킬 수 있다. 그후 네스타스 쪽의 중앙 문을 모두 열어 중앙 탑으로 가자. 두 개의 문을 여는 스위치는 문의 위쪽에 있다. 중앙 탑의 거울 부분으로 가면 5개의 불이 켜지는데 이 순서를 잘봐두고 반대쪽 불을 켜자. 물론 거울이므로 오른쪽과 왼쪽을 바꾸어야 할 것이다. 켜는 방법은 반대쪽에 있는 불구슬을 이용해야 하는데 불구슬은 아련드라의 움직임과 반대로 움직인다. 실패하면 불을 모두 킨 뒤 나갔다 다시 들어오자. 이젠 밖으로 베그라스쪽에서 워프존을 이용해 밖으로 나가면 된다. 만약 중앙의 철창이 열려 있지 않다면 스위치를 모두 밟아 열도록 하자. 워프존을 통해 나오면 보스인 이빌차일드와 싸우게 된다. 이빌차일드의 행동은 서로 반대이므로 중앙에 모였을 때 한 번에 두 명씩 공격하자. 별로 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 녀석들을 쓰러트리면 베그라스가 있는 곳으로 나올 수 있다. 그후 위에 있는 멜자스상을 철구로 계속 부순 후 문을 조사하면 열 수 있다. 마을로 돌아가자.

불타는 마을

마을로 돌아온 아련드라의 눈앞에 펼쳐진 것은 불에 타고 있는 마을의 전경이었다. 아련드라가 꿈속을 헤매는 동안 무르타들이 마을을 습격한 것이었다. 마을에 아직 남아 있던 무르타들을 모두 물리치고 촌장의 집 앞으로 가자 촌장이 아련드라를 맞이했다. 다행이 살아남은 사람들은 촌장의 집에 대피해 있던 것이다. 아련드라가 도착하자 나머지 사람들은 앞으로 어떻게 해야 할지 회의에 들어갔다.

비이젠 : 모두들… 들어주게. 우리들은 이제부터 무엇을 해야 할지 그걸 이야기했음 좋겠다.

우스토우 : 뻔 정해진 거나 다름없잖아! …복수다!

무르타들의 숲에 불을 질러 녀석들을 태워 죽이자구!

유스텔 : 이정도의 사람으로 녀석들을 상대해 내겠다구?

우스토우 : 칫 겁장이들… 너희들이 그렇게 한다면 나 혼자라도 하겠어.

섹타스 : 침착하세요 우스토우. 우리들은 복수보다 먼저 할 일이 있으니까

비이젠 : …그말대로다. 우선 해야할 일은 우리들의 생각을 하나로 모아야 한다는 것이다.

로에인 : 신에… 대해 선가요?

비이젠 : 아아… 그렇다. 우리들에게도 진실이라는 것이 조금씩 보여 왔다. 악몽을 꾸는 이유… 그리고 무르타들에 의한 습격의 원인. 우리들은 지금이야말로 힘을 모아야 하는 것이다.

로에인 : 비이젠… 당신은 신을 배반할 생각입니까?

비이젠 : 그 그건…

카샤 : 신따윈 없어요. 있는 건 악마여요!

루타스 : 저… 저도 그렇게 생각합니다. 왜냐하면… 신님이 이런 나쁜 짓을 할 리가 없기 때문입니다.

야드 : 마 맞다구! 기원을 받기 위해 이런 짓을 하다니 정말 나빠!

로에인 : 흥… 뭔가 부족한 생각법이군요. 어째서 당신들은 신이 돌봐 주길 원하는 겁니까? 기원하고 믿는 것에 의해 신이 마음속에 자리잡는 것입니다. 그것만으로 어째서 만족하지 못합까요? 당신들은 이익을 위해 기원하는 것입니까?

비이젠 : 강변은 필요없어. 문제는 신아… 멜자스가 우리들 인간을 멸망시키려 하고 있는 것이다.

카샤 : 그래요. 배반한 것은 멜자스 쪽이라고요.

섹타스 : 우상숭배를 금하고 조각상이나 그림을 없앤 것만으로 멜자스는 우리들로부터 창조하는 힘을 빼앗았으니까요.

로에인 : 무슨 소릴 하는 겁니까! 대신 신은 꿈을 조정할 수 있는 힘을 부여해 주지 않았습니까!

그걸 잊은 겁니까?

메디암 : 틀려요! 억지 예요!

로에인 : 뭐 뭐라고?

메디암 : 드디어 알았어요. 그래요… 녀석은 자신의 조각상이나 그림을 없애 버린 것에 열받아서 인간에게서 물건을 창조할 힘을 빼앗아 간 것이 아니예요. 조각상이 있으면 그것에 기원을 드리는 사람도 생겨나죠. 멜자스는 조각상이나 그림의 존재보다도 자신이 강력해 지는 것을 실감하고 있었을 거예요. 하지만 그것들이 불타 없어지자 멜자스의 힘은 약해져 갔죠. 기원드릴 대상이 없어졌기 때문에 신앙심이 흐트러져 버린 거죠. 멜자스가 그것에 위기감을 느끼지 않았을 리 없어요. 이럴 때 만약 인간이 멜자스가 아닌 자의 조각상이나 그림을 만든다면… 인간이 멜자스 이외의 것을 신으로 받드린다면… 그래요… 녀석은 분명 그것을 두려워하고 있던 거예요. 물건을 만들어 낸다는 인간의 힘에 떨고 있던 거라구요. 멜자스가 신으로 있기 위해서는 다른자가 힘을 갖지 못하도록 하지 않으면 안됐던 거죠. 그래서…

섹타스 : 그래서 인간으로부터 창조력을 빼앗아 간 것이군요.

로에인 : 말도 안돼! 억지야!

메디암 : 정확히는 물건을 만들 창조력을 빼앗아 간 것이 아니예요. 인간의 마음을 조작해 그 힘을 사용하지 못하도록 한 거죠. 녀석에게 그건 간단한 일이었겠죠. 멜자스의 정체는 생물의 정신에 기생하는 괴물이니까… 하지만 그때의 반동으로 인간은 자기 맘대로 꿈을 조작할 수 있게 되었죠. 그렇게 된 멜자스는 이번엔 그 힘에 두려워하게 된 거죠. 꿈을 현실로 유출시킬 정도의 힘은 물건을 만들어 내는 행위보다도 엄청난 것을 할 수 있겠죠. 결국 멜자스는 자신보다도 강해져 가는 인간을 멸망시켜 버릴 수밖에 없게 되어 버린 거죠.

비이젠 : 그래서 우리들이 악몽을 꾸게 된 건가?

섹타스 : 그렇다면 우리들이 힘을 합친다면 녀석을… 멜자스를 쓰러트릴 수도 있다는 거군요?

비이젠 : 섹타스 결론을 서둘러 내리면 안되네. 우리들이 생각해야 할 것은… 그래도 기원을 드려서 멜자스를 신의 자리에 놓느냐 아니면 죽음을 각오하고 꿈을 조정해 멜자스에게 싸움을 걸 것인가. 즉… 멜자스를 신으로 할 것인가 아니면 악마로 할 것인가이다. 물론 지금 바로 하라는 건 아니다. 자신만의 결론을 낼 때까지 시간을 주지. …내일 아침이다. 그때 마을의 의지를 결정하겠다. 그럼 해산. 집이없는자나 무르타가 무서운 자는 여기 머물러도 좋다.

로에인 : 저주해 주겠다. 아련드라 네놈을!

그리고 결정의 날이 왔다. 아련드라는 마을을 돌며 사람들을 만나본 뒤 로에인을 만나러 교회에 갔다. 아련드라를 증오하던 로에인은 교회를 봉인하고 멜자스에게 힘을 얻어 괴물로 변해 아련드라를 공격해 왔다. 로에인은 왼팔로 강력한 빔을 쏘고 등에서는 유도빔을 쏜

다. 또한 몸에는 철구가 돌고 있어 쉽게 접근할 수 없다. 로에인을 이기려면 우선 노우란의 집에서 갑옷을 받았어야 한다. 등에서 유도빔을 쏠 때는 공격이 통하지 않으므로 피해 다니는 것이 좋다. 검으로 차지어택을 하는 것이 효율적이다.

로에인을 쓰러트린 아런드라는 교회 밖으로 왔다. 그리고 마을사람들이 하나둘씩 모였다. 비이젠은 앞으로의 계획을 말했다. 그의 말에 따르면 이제 남은 사람들은 교회의 지하에 숨어 꿈을 꾸는 것이었다. 그것도 모두 손을 잡고 동일한 꿈을 그것을 이용해 멜자스에게 대항하려는 것이었다. 마을 사람들은 모두 손을 잡고 꿈을 모아 성검 엘나드를 만드어 주었다. 이제 남은 것은 신전에서 잠들어 있는 멜자스!

하반의 곁으로

아런드라가 교회를 나서가 묘지지기 케이토스가 왔다. 그는 자신과 하반이 국왕이 멜자스의 감시를 위해 보낸 사자이며 멜자스가 깨어나기 전에 신전을 부유시켜 그를 물리쳐야 한다고 한다. 또한 마지막 문장이 하반에게 있으니 그에게 가보라고 한다. 그 말에 따라 하반의 집에 가보면 하반이 막고있던 지하로의 계단이 열려 있다. 이곳은 무인도로의 지하 통로이다.

지하 통로를 진행하다 보면 계속해서 출구가 3개인 방이 이어진다. 이곳들을 진행하다 보면 어떤 방에 12개의 전구가 켜져있는 것을 보게 되는데 이곳의 중앙에 있는 닫힌 문을 조사하면 여태까지 왔던 방에 전구형 스위치가 하나씩 생길 것이다. 그러므로 모든 방을 돌면서 전구형 스위치를 모두 켜자. 모든 스위치를 키면 중앙의 문이 열려 무인도로 갈 수 있다. 무인도에 도착하면 하반의 숨은 집을 찾을 수 있다. 주변에 풍신의 장 하편이 있으므로 꼭 찾도록 하자. 아런드라가 도착하면 하반은 이미 졸지아에게 당한 후였다.

하반 : 아 자넨가… 금방 졸지아가 다녀간 후이다. 녀석은 내가 가지고 있는 마지막 문장을 빼앗으러 왔지만 내가 그 말에 듣지 않아 이렇게 되었다. 자 이 돌을 벽에 있는 틈에 넣도록 하여라.

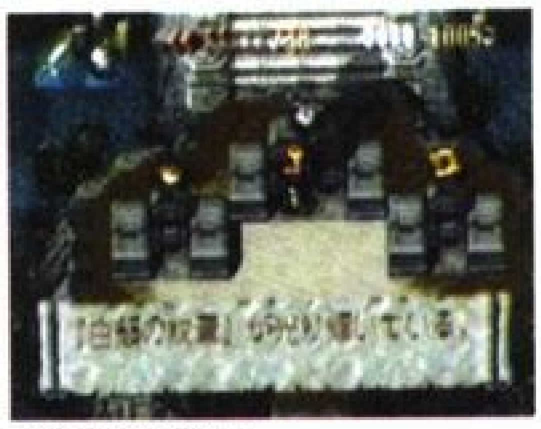
하반 : 자 멜자스의 정체를 가르쳐 주겠다. 녀석은 다른 별에서 온 괴물 같은 존재. 녀석은 왕국의 군대에 잡혀 쓰러졌다고 전해지고 있다. 하지만… 그것은 거짓이다. 분명 괴물은 잡았지만 왕은 녀석의 힘을 두려워하면서도 이용하려고 생각했다. 그래 멜자스는 사람의 마음속에 들어가 꿈을 조정할 수 있었던 것이다. 달콤한 꿈을 꾼 왕은 녀석을 처형시키지 못하게 되었다. 인간에게 해를 끼치지 않는다는 약속을 걸고 녀석에게 신의 자리를 부여한 것이다. 사람들은 새로운 신을 모시며 부여된 꿈에 취해 갔다. 신을 지지하는 신전이 호수에 건설되어 기원을 드리기 위한 조각상이나 그림이 차례차례로 만들어지고 그려졌다. 하지만… 멜자스의 힘은 너무나 강하게 되어 버렸다. 인간을 뜻대로 조정하는 기쁨에 맛들인 녀석은 드디어 꿈을 통해 잠의 세계만이 아닌 현실까지 영향을 끼치지 시작했다. 세계의 파멸을 예감한 왕은 멜자스의 힘을 약화시키기 위해 조각상이나 그림을 없애고 신전을 가라앉혔다. 그리고… 호수에 봉인이 쳐져 그 열쇠가 되는 문장이 7개로 나뉘어 졌다. 선택된 자들은 수호자가 되어 영원히 그 봉인을 위해 각지에 퍼져 있던 것이다. 지금 멜자스는 인간을 버리고 자신의 신자를 무르타로 골랐다. 무르타 정도의 생물이라면 자신에게 해를 끼치지 못할 거라고 생각했겠지. 응? 졸지아 녀석! 돌아왔느냐.

졸지아 : 맞았어! 역시 할배. 300년이나 살만하군. 자 아런드라. 후회없이 살았느냐? 그때 난 '다음은 없어'라고 말했지 그렇지? 흐음 기억하지 못하는 거야? 내가 닐드 아저씨를 한방에 날려 버릴 때 말야. 자 기억 났지? 그때 내가 '다음은 없어' 라고 말했단 말야. 뭐 이렇게 보여도 나도 한편으론 남자니까 말야 한입으로 두마디는 하지 않는다구. 자 시작해 볼까?

그후 아런드라는 졸지아와의 결전을 치르게 된다. 졸지아는 하늘을 날아다니며 4가지 공격을 해 온다. 우선 가장 기본적인 공격으로 하늘에서 하강하며 발톱으로 찍는 공격인데 이것은 쉽게 피할 수 있다. 두번짼 계속해서 만들어 내는 날아다니는 톱니바퀴인데 벽에 부딪히면 사라지므로 벽으로 유인해 없애자. 세 번째는 화염마법인데 매우 강력하나 틈을 주지 않는다면 사용하지 못한다. 네 번째는 하늘에서 운석을 불러내는데 그림자를 보고 피하면 된다. 졸지아가 내려올 때를 노려 성검으로 공격하자. 그를 쓰러트리면 하반의 혼이 나타나 7개의 문장을 호수 근처에서 사용해 봉인된 신전을 불러내라고 한다.

신전 부상!

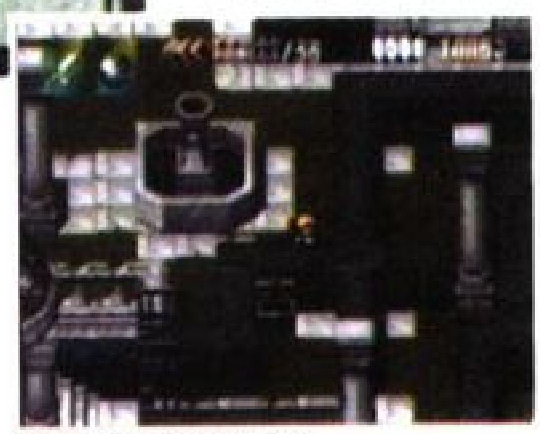
7개의 문장을 모두 모았으면 광산 북쪽에 있는 호수로 가자. 그곳에는 문장을 놓는 곳이 있으므로 7개를 모두 찾아 문장을 놓아야 한다. 1개는 동굴을 통해서 갈 수 있으므로 광산 근처의 동굴을 이용하자. 마지막 한곳은 다리에서 강으로 빠지면 된다. 7개의 문장을 모두 제자리에 놓으면 물이 갈라지고 신전이 나타난다.


문장은 알아서 놓아진다


떠오른 신전

신전에 들어가면 정문이 닫혀 있으므로 오른쪽으로 가서 물로 빠지자 그러면 지하로 잠입할 수 있다. 첫 번째 관문은 나무통을 3개 쌓아서 위로 올라가는 것인데 끈기있게 하다 보면 성공할 것이다. 나무통을 타고 올라간 후에는 위로 올라가 불의 지팡이나 얼음 지팡이를 이용해 멀리 떨어져 있는 스위치를 켜자. 그후 돌아다니다 보면 열쇠를 얻게 된다. 열쇠를 얻었다면 1층에서 문을 열고 들어가 눈알처럼 생긴 것을 화살로 공격하자. 그러면 붉은색으로된 바리어가 사라진다. 그후 1층의 왼쪽으로 가면 바리어가 없어졌는데 바닥 스위치를 밟아도 작동되지 않는다. 이 이유는 사슬이 녹슬었기 때문이므로 스위치 왼쪽의 사슬을 칼로 공격한 뒤 작동시키면 된다. 이젠 왼쪽의 문을 열 차례. 왼쪽도 전과같은 간단한 트랩이 준비되어 있지만 이곳에서 잘못하면 꺼야 하는 사태가 발생한다. 이곳을 진행하다 보면 오른쪽 방에서 기둥을 밀고 벽을 통과해 반대쪽으로 가는 곳이 있다. 하지만 만약 반대편의 칸막이를 내리지 않았으며 오른쪽 방에서 기둥을 밀고 들어오지 않고 기둥 위로 뛰어서 내려왔다면 중간에 꼼짝없이 갇히게 되는 것이다. 그러므로 이곳을 진행할 때에는 신중을 기하자. 왼쪽 부분에서도 먼저 열쇠를 얻은 후 맨 아래층에서 눈알처럼 생긴 녀석을 활로 죽이면 푸른색 바리어가 없어진다. 그후 2개의 열쇠를 더 얻어서 1층의 스위치를 조작하면 중앙의 문이 열린다.

중앙의 문으로 들어가면 정원 미로가 기다리고 있다. 정원의 나무들 사이에는 틈이 있으므로 그것을 찾아가면서 열쇠를 모으고 화로에 불을 끄자. 왼쪽 맨 위에서는 회복을 할 수 있으며 오른쪽의 문으로 나가면 이노아 마을로 가는 워프존이 있다. 두 개의 화로를 모두 끄면 드디어 내부로 들어갈 수 있다. 내부로 들어가면 멜자스를 만날 수 있다.


이런 곳으로는 지나갈 수 있다

멜자스 : 네놈이 라아가 말한 해방자이냐? 흥… 이런 꼬마에게 문장을 맡기다니 드디어 수호자들도 노인네가 되어버린건

가? 어쨌든 지금 나에겐 네녀석 따윌 신경 쓸 틈이 없다. …사라져라! 무한 지옥을 방황하며 괴로워하고 슬퍼하거라!

이렇게 말한 멜자스는 아런드라를 튕겨내 버렸다. 이젠 다시 멜자스를 만나기 위해 신전 내부를 탐험할 때가 온 것이다. 우선 신전 내부의 모든 것들은 멈추어 있다. 또한 스위치들도 하늘에 붕 뜬 것이 많을 것이다. 그러므로 갈 수 있는 데까지 계속해서 탐험해 보자. 기사 갑옷은 칼로 때리면 부술 수 있으므로 이것을 많이 이용하게 될 것이다. 열쇠를 모았다면 중앙에서 오른쪽으로 가서 서재로 가자. 이곳에는 나무통이 있으므로 이것과



기사 갑옷은 부서진다



이렇게 뛰어가자

의자를 이용해 진행할 수 있다. 오른쪽 끝으로 가면 6개의 기사 상이 있는데 보물상자가 나오는 기사 상만 부수고 나머지는 올라타야 한다. 이 다음에는 3개의 기둥을 밀어 사다리를 올라가야 하는데 조금씩 밀다 보면 사다리 앞의 기둥을 옮길 수 있을 것이다. 오른쪽의 맨 꼭대기까지 가서 스위치를 움직이면 성안의 멈춘 모든 것이 움직이게 된다.

이젠 다시 신전내를 탐험하자. 왼쪽의 식당에 있는 스위치를 누르면 화로가 8개 내려오는데 이곳의 규칙에 따르면 높은사람이 동쪽에 앉고 왕이 북쪽에 앉았다고 한다.

그러므로 제일 오른쪽 위의 화로부터 불을 켜야 할 것이다. 맨 마지막은 남서쪽에 있는 화로가 되도록 불을 켜자. 또한 풍선이 돌고 있는 방에선 풍선을 모두 같은 색으로 맞추어야 한다. 왼쪽 탑으로 다시 가보면 시간이 돌아왔기 때문에 철구가 내려와 있다. 스위치를 눌러



북 동이 제일 먼저

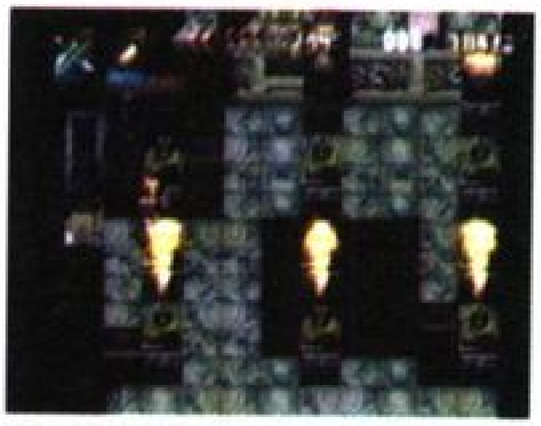


이렇게 하면 아이템을 얻을 수 있다

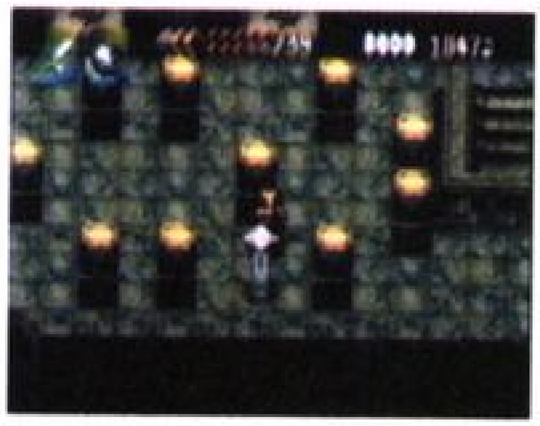
서 철구를 올려야 하는데 스위치를 눌러도 조금밖에 안올라 간다. 그러므로 여기서는 스위치 위에서 계속 점프해 철구가 맨 끝까지 올라가게 해야 한다. 이 제일 높은 탑에서 아래로 떨어지면 내부로 들어갈 수 있게 된다. 계속 진행하다 보면 스위치가 한 개 나오고 스위치를 공격할 때마다 발판이 움직이는 곳이 있는데 여기서는 폭탄 2개를 연속으로 터트려야 한다. 이곳에서 더욱 진행하면 9개의 화염방사기가 나오는 곳이 있는데 여기서는 화염방사기를 타고 끝까지 가서 스위치를 눌러야 한다. 맨 위에 있는 풍선을 터트리면 분출 방향이 달라지므로 이것을 잘 이용하자. 또 다른 방에는 기사 갑옷을 부수면 6개의 화로가 나오는데 이 6개에 모두 불을 부치면 마지막으로 불이 붙은 곳에 열쇠가 떨어진다. 하지만 이것을 잡기 위해선 마지막에 윗줄 중앙에 불을 붙여야 하며 불의 지팡이를 쓰자마자 그 자리로 뛰어야 한다.



폭탄 2개를 서로 반대쪽에



화염방사기 뛰어넘기



이렇게 놓고 뛰면 된다

오른쪽 탑의 중층부에는 가운데 기둥이 하나 있고 나머진 모두 스위치로 된 방이 있는데 언뜻보면 연속 점프가 불가능해 보이지만 해보면 가능하다는 것을 알 수 있다.

마지막으로 이 신전 최고의 난관은 왼쪽 지붕에서 오른쪽 지붕까지 가야 하는 것이다. 신전 내부를 샅샅히 돌아다니다 보면 지붕으로 나가는곳 중 스위치식 문 때문에 가지 못하는 곳이 두군데 있다. 스위치를 밟는 즉시 문이 닫히기 때문에 건너갈 수 없게 되는 것이다. 이곳을 통과하기 위해서는 엄청난 노력이 필요하다. 우선 왼쪽과 오른쪽 지붕으로 가서 문을 반대쪽이 통과할 수 있도록 해 놓는다. 참고로 스위치를 녹색으로 해 두면 된다. 그후 왼쪽 탑의 꼭대기로 올라가서 주변을 둘러보면 떨어지는 곳이 두군데 있는데 위쪽으로 떨어지면 왼편 지붕으로 떨어진다. 이곳에서 내부로 들어가면 아까 스위치



이렇게 길을 만들어 두고



이곳에서 뛰어내린다

를 조작해 두었기 대문에 지나갈 수 있을 것이다. 이런 방식으로 오른편 지붕도 지나갈 수 있게 된다. 양쪽 지붕을 모두 지나면 나머지 두 개의 불을 끌 수 있게 되어 멜자스가 있는 방으로 다시 들어갈 수 있게 된다. 마지막 불을 끌 때는 4개의 문과 스위치가 있는데 한 번에 4개의 스위치가 모두 작동하도록 해야 된다. 스위치 사이를 재빨리 뛰어다니자.

결전

멜자스 : 네녀석… 그렇게 까지 해서 이 멜자스를 거역하겠다는 거냐? …좋아 마음속 깊이에서 후회하게 해주지. …나와라! 나의 충실한 종이여!



다시 만난 멜자스

멜자스가 이렇게 말하자 땅에서 거대한 용이 나타나 아런드라를 습격해 왔다. 용의 공격은 보통 하강 공격과 화염 방사 공격 그리고 화염탄 공격이 있다. 화염탄은 범위가 넓으므로 조심하자. 내려올 때 배를 공격하면 데미지를 입는다. 매우 내구력이 세고 공격력도 강하

므로 주의하여 공략하자. 큐어엘이 전투후 새로 생기므로 다른 아이템은 일절 사용하지 말자.


바닥에선 용이 나타나고


용의 화염탄 공격

아런드라가 용을 물리칠 때 교회에 숨어 있던 마을사람들은 아런드라의 소리를 듣게 된다. 그들의 기원이 통하여 아런드라와 이어진 것이다. 마을사람들은 아런드라에게 무사 기원을 빌었고 이 힘에 의해 아런드라는 체력을 회복할 수 있었다. 또한 큐어엘도 받게 된다. 그후 곧바로 멜자스가 나타난다.


사람들의 기도가…

멜자스는 4개나 3개의 몸으로 나타나는데 그중 실체는 한명뿐이다. 그의 공격은 유도탄과 화염마법 그리고 번개마법이 있는데 모두 피하기 어려울 뿐만 아니라 위력도 세다. 그림자를 베었을 때는 재빨리 다른 녀석을 공격해 보자. 유도탄은 칼로 베어서 없앨 수 있으므로 유의하자. 가장 늦게 나타나는 것이 녀석의 실체이므로 잘 기다렸다가 공격하도록 하자. 내구력이 엄청나므로 끈질기게 대항하자. 챠지어택으로 30번정도 타격을 입히면 쓰러트릴 수 있다. 녀석을 쓰러트리면 진정한 모습을 보여주겠다면서 변신한다.


멜자스와의 결전

멜자스 : 제… 젠장! 네녀석이 멜자스를 정말로 화나게 했군! 주… 죽여주겠어! 이 꼬맹이 녀석 각오해라!

변신한 멜자스는 세가지 공격을 한다. 첫 번째는 양쪽에 달린 손으로 잡아 던지는 것이며 두 번째는 눈에서 광선을 쏘는 것인데 피하기 힘드므로 치고 빠지는 전법을 사용하자. 세 번째는 눈알이 직접 공격하는 것이다. 이중 잡아서 던져 버리는 기술은 20칸 정도의 데미지를 주므로 주의하자. 언제든지 잡아 던지는 기술에 당할 수 있으므로 항상 에너지를 20이상으로 유지하는 것이 좋다. 대신 이 손은 공격하면 사라지므로 화룡의 장이나 대지의 장 같은 공격 마법으로 없애는 것도 좋은 방법이다.


변신한 멜자스의 진정한 모습

신 그리고 인간

멜자스 : 어 어째서… 어째 서지? 신인 이 멜자스가 이런 꼬마 녀석에게 왜…! 네녀석이 없었다면 인간들은 나의 지배하에 들어왔을 텐데. 나는 영원히 신으로써 이 땅에 군림하는 것이었는데. 그것을…

라이 : 들리는가? 아런드라! 지금이다… 지금이야말로 성스러운 불로 녀석의 육체를 불태워 그 혼을 영구히 봉인하는 것이다!

아런드라는 화염의 지팡이를 사용해 멜자스를 불태웠다.

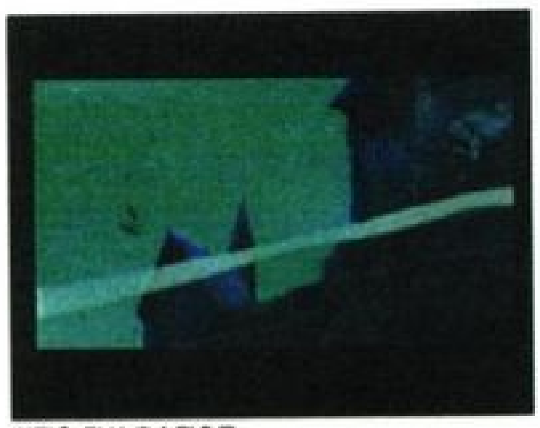
멜자스 : 크크크… 아런드라여. 분명 네녀석은 신을… 이 멜자스를 쓰러트렸다. 하지만 네녀석들이 원하는 평화는 그렇게 해도 찾아오지 않을 것이다. 너희들 인간이 그 마음에 어둠을 키우고 있는 한 피는 계속해서 흐른다. 그것이야말로 인간의 역사인 것이다. 마음속에서부터 의지할 수 있는 전지전능한 신이 나타날 때까지 말이다.

라이 : 잘했다 아런드라! 하지만 승리를 만끽하고 있을 틈이 없다. 주인 멜자스를 잃은 신전이 붕괴하기 시작한 것 같다. 자 서둘러 탈출하는 것이다.


봉인당하는 멜자스


겨우 신전을 탈출한 아런드라


가라앉는 신전


신전은 다시 호수밑으로


그리고 떠나간 사람들


축배 속에는


과거의 회상이


마을의 재건


떠나는 아런드라와 메디암


결국 둘은 각자의 길을 가고

시나리오 외의 이벤트

요정의 연못

아쿠아 케이프를 수한 후에 갈 수 있다. 마을의 북쪽으로 가다 다리로 빠지면 하천을 오갈 수 있는데 하천 중에 있는 물 회오리안으로 들어가면 요정의 연못으로 갈 수 있다. 내부는 수중이기 때문에 움직임이 느려지지만 점프력이 향상된다. 한 번 들어가면 클리어하기 전까지 나올 수 없으며 공기 방울을 잘 이용해야 한다. 스티나에게 새로운 검인 데몬바스터를 받을 수 있다.


아래로 길게 점프해라

새로운 갑옷

두 번째 방어구인 가죽의 자켓은 절벽에 있는 상점에서 구입할 수 있다. 그후 안제스가 죽은 뒤 그가 남긴 상자에서는 부서진 갑옷이 나온다. 이것을 절벽에 있는 도구 상인 할아버지에게 가져가면 원래대로 고쳐 준다. 물론 공짜로 고쳐 주는 것은 아니기 때문에 약 2200길더를 가지고 있어야 한다. 또한 이노아 마을이 불탄 후 상점에 가서 갑옷을 고르면 보통땐 가보라고 주지 않았지만 이젠 갑옷을 가질 만한 사람이 되었다면서 공짜로 준다. 이것이 없다면 로에인과의 전투가 힘들어 질 것이다.

사막의 수문

데지나 사막 상부에는 조그만 집이 있는데 이곳은 그위의 물을 가둬두는 수문이다. 하지만 이곳은 문으로 잠겨 있기 때문에 열수가 없다. 과연 이 열쇠는 어디서 찾아야 할까? 대답은 간단하다. 우선 의 북서쪽을 잘 살펴보면 동굴이 하나 보일 것이다. 언뜻 보기에는 갈 수 없어 보이지만 아래쪽 높은 곳에서 점프를 이용해 넘어가다 보면 이곳까지 갈 수 있을 것이다. 동굴 안으로 들어가면 3칸이 떨어져서 점프할 수 없어 보이는 곳이 있는데 이곳 역시 점프로 뛸 수 있다. 계속해서 노력하자. 이 동굴의 맨 위까지 올라가면 수문의 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠를 얻은 후 수문으로 가서 문을 열면 스위치가 두 개 나오는데 이 스위치들은 동시에 작동해야 하므로 한쪽에 작렬탄을 던지고 폭팔과 동시에 나머지 스위치를 조작하자. 그러면 위에 있던 물이 빠지고 동굴이 하나 나올 것이다. 이 안으로 들어가면 한 노인이 5가지 문제를 내는데 문장을 따라 밟으면 된다. 나중으로 갈수록 문장이 나타나는 속도가 빠르므로 잘 기억해 두었다가 모두 밟자. 5번 모두 성공하면 문을 열어준다고 한다. 이제부턴 지도 각지에 퍼져있는 8개의 워프존을 사용할 수 있게 된다. 단 중앙에서 다른 쪽으로 먼저 가는 것은 불가능하므로 먼저 모든 문을 통과할 수 있도록 만들어야 할 것이다.


이 동굴로 들어가면 열쇠가


문을 관장하는 노인


이곳으로 들어가면?

전설의 검 설왕

이노아 마을을 나와 서북쪽으로 가다 큰 바위를 들고 나무 사이로 들어가면 전설의 검사 설왕의 혼이 나타난다. 설왕은 검을 가질 만한 실력을 가진 자에게만 검을 준다고 하는데…


이곳에 전설의 설왕이 있다

금의 부리

서반부터 찾을 수 있는 금의 부리(金のくちばし). 50개 정도가 있는 것으로 보인다. 용도는 드래퀘의 메달과 같은 것. 많이 모을 수록 그에 따른 경품을 받게 되는 것이다. 이 경품들은 바로 돈으로 살 수 없는 3가지 아이템. 이 아이템은 난파선의 선장이 팔고 있다. 선장의 상점에 가면 모든 아이템의 가격이 10000길더이기 때문에 이론상으론 살 수 없지만 일정 개수를 모을 때마다 이 고가품을 받을 수 있는 것이다. 하지만 선장이 금의 부리를 모으고 있다는 소문을 듣지 않으면 안된다.

지하 도박장 발견

마을의 서쪽에는 난파선의 선원들이 운영하는 술집이 있다. 처음에 이곳에 가면 어린 아이가 놀러왔냐면서 마구마구 박대를 받게 된다. 하지만 이노아 마을의 루타스의 집에 가보면 2층에 문이 잠겨져 있는데 이곳을 지붕의 굴뚝을 타고 내려오면 안으로 들어가 입장권을 받게된다. 이 입장권을 얻은 후 술집의 마스터에게 가면 지하 도박장으로 들어가게 해준다. 지하 도박장에 가면 3가지 게임을 즐길 수 있다.

우물 속의 비밀

이노아 마을에는 2개의 우물이 있다. 하지만 처음에는 우물에 갓이 쓰여져 있기 때문에 들어갈 수 없다. 절벽의 상점 옆에도 우물이 있는데 이곳으로 빠지면 몇가지 아이템도 얻을 수 있다. 게임의 후반 이노아 마을이 불탄 후 마을 중앙의 우물에 빠지면 아무것도 없지만 언젠간 신전과 마을을 연결해 주는 워프존이 생기게 될 것이다.

사운드 테스트

광산 아래쪽의 집에 가보면 도시에서 왔다는 음악가가 살고 있다. 여기서는 게임도중 나오는 여러가지 배경음악을 들을 수 있으므로 음악에 관심이 있는 사람은 한 번쯤 가 보길 바란다.

교회의 비밀


어떻게 켜야 할까?

교회 옆의 건물 지하에는 화로가 6개 있다. 그리고 그곳의 벽에는 빛… 어둠… 어둠… 어둠… 빛… 빛이라는 메모가 남겨져 있다. 과연 어떻게 불을 켜야 이 문제를 해결할 수 있을까?



내일부터 난 전투장으로 나선다

페다 2

-WHITE SURGE the PLATOON-

SFC시절부터 독특하고 깊은 내용으로 많은 팬들을 사로잡은 페다의 속편이 등장했다. 전작의 8년후라는 배경에서 시작되는 속편에서는 더욱더 넓은 세계에 걸친 장대한 전쟁을 그리고 있다. 전작에서 불만이었던 클래스 업이나 특수기 등을 보완하고 새로운 전술장비를 도입하여 전략적인 게임을 즐길 수 있을 것이다.

■제작사: 아노망
■장르: 시뮬레이션RPG
■발매일: 97년 4월 18일
■발매가 : 5,800엔

그래픽	★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★

스토리

밀드라스=갈즈의 북동부를 폐허로 만든 천년전쟁도 종결되고 발포모리아가 제1대 제국을 형성했다. 일시적인 평화에 민중들은 환호했지만 알카디아 해방군은 제국의 압제에 저항운동을 일으켰다. 탈주병으로써 제국군에게 쫓기는 브라이언・스텔버드와 아인・맥트갈들은 어느샌가 해방군에 참가. 결국은 스크테리아 총독부제독 코발트・액세레이세스를 쓰러트렸다.

그들 제3유격부대의 활약으로 '루크소들혁명'은 성공하고 이것에 의해 스크테리아 대륙은 정식으로 자치권은 얻어 알카디아 공화국으로써 다시 태어났다. 그후 제3유격부대는 뿔뿔히 흩어져 어떤자는 모국의 재건을 위해 어떤자는 전투장으로 또 어떤자는 행방을 감추었다.

제3유격부대의 활약으로부터 8년후 - 신 창세기 13년 발포모리아 제국원로원은 '자치주독립의 승인'과 맞바꾸어 '제국군의 주둔'을 강제로 요구하는 '통치특별 18법령'을 발포하였다. 하지만 이것은 제국의 제1세력 그루나레임족의 일방적인 발령이었기 때문에 적대하는 드래고뉴트족과의 권력투쟁이 시작되었다. 이 전쟁은 밀드라스=갈즈 전토를 휩쓸어 천년전쟁의 재연을 예감시켰다.

한편 알카디아 공화국내에도 제국세력에 대한 승인 여부에 따른 내분으로 원로원 승인의 동알카디아와 완전자결주의의 서알카디아로 분열하여 내란까지 발전해 가고 있었다. 그 내란중에 작전을 집행하는 동 알카디아의 해군특수부대 '화이트 서지'가 있었다. 실력은 확실하지만 문제투성이의 멤버가 모인 '화이트 서지는' 군내부에서 화물창고와 같은 존재였다. 그후 그들 5명의 멤버가 전세계에 걸친 싸움의 도화선에 불을 붙이게 될줄은 아무도 예상하지 못했다.

메인 캐릭터



하베이 윈스턴
(ハーベイ・ウインストン)

'화이트 서지'의 대장. 엘리트 군인가문 출신이지만 혼돈하는 시대속에서 어렵게 살아가는 휴먼족들에 대해 자신의 환경을 부끄럽게 여겨 군에 일개 졸병으로 지원했다. 일찍이 두각을 나타내 해군의 특수부대에 임명되게 되었지만 휴먼족에 대한 보이지 않는 차별로부터 '다떨어진 부대'가 맡겨졌다.
다재다능한 전투능력을 겸비하였으며 실질적으로도 빈틈없는 대장이다. 시니컬(=냉소적)한 말투로부터 그의 사물을 보는 방법이 얼마나 정확한지 알 수 있다. 기품없는 특수부대에 소속되어있으면서도 거기에 물들지 않는 품격을 지니고 있다.

종족 : 휴먼



데바이스 (デバイス)

전투시의 포지션은 테일 엔드. 천년전쟁의 종반부터 군인으로써의 경험을 가지고 있다. 화기 폭약의 전문가로써 실력은 있지만 계속되는 작전중의 음주로인해 좌천당해 '화이트 서지'에 배치되었다. 항상 술을 손에 두고 있다. 술을 마시지 않을 때는 온화한 성격이지만 그런 때는 매우 적다. 술을 마시기만 하면 쓸데없는 말들을 주절주절 늘어놓고 있다. 한번 마시기 시작하면 주정뱅이 아저씨가 되어버린다. 하지만 부대내에서는 연장자이기 때문에 정신적으로는 리더적 존재이기도 하다.

종족 : 휴먼



마샤 번우드 (マーシャ・バーンウッド)

전투시의 포지션은 세컨드어택(주공격) 섹션 팁. 원래 알카디아군에 소속되어 있었지만 수많은 성적 스캔들과 과격한 공격에 의해 문제아로 낙인찍혀 있었다. 어떤 스캔들에 의해 '화이트 서지'에 입대했다. 그 상대가 군의 간부였기 때문에 군법회의는 피할 수 있었지만 좌천에 가까운 편입이었다. 탐색 정보수집의 익스퍼트로 암살의 프로이기도 하지만 목적을 위해서라면 수단을 가리지 않고 자신의 육체까지도 무기로써 사용한다. 기본적으로는 맨손으로 적을 살상시킨다.

종족 : 세드엘프



M2 브래드레 (M2・ブラッドレー)

발칸미스공국 근위육전사단장. 버트 발류크스와는 죽마고우이다. 세 번에 걸쳐 버트에게 징계진출의 요청을 받고 있지만 강하게 거절하고 있다. 그라고 뉴트중에서도 지상병으로써의 높은 포텐셜을 가진다. 레이스와 함께 화이트 서지의 감시임부를 받고 있지만 하베이들을 따뜻하게 돌봐주고 있다.

종족 : 드래고뉴트



톰 우드랜드 (トム・ウッドランド)

'화이트 서지'의 테일엔드(지원)팁. 룽치구시대의 수십년전 발포모리아 제국의 치안집행부대에게 양친을 잃었다. 고아가 된 그는 누나 에리스와 함께 루크소들 혁명을 연장시켰다. 어릴때부터 전투용 공격마법 등을 몸에 익혀나갔다. 그후 군에 지원하게 되지만 반전적 사상의 누나와 싸운 후 입대하게 되었다. 어릴때부터 변함없이 낙천적이다. 자신을 하베이의 좋은 파트너라고 말하며 자신의 기술을 예술이라고 부르는 나르시스트이다.

종족 : 알시데이



아인 맥드갈 (アイン・マクドガル)

룩소들 혁명의 주역 제3유격부대의 부대장으로 전작의 영웅. 현재는 브라이언과 헤어져 그스코의 용병으로 활약하고 있다. 화이트 서지에게 [illegible] 그들과 함께 행동한다.

종족 : 울브린



레이스 (レイス)

공국의 근위병. 버트의 충실한 측근이다. 기계인이기 때문에 감정이나 의지를 가지고 있지 않지만 부상병의 회복 등의 특수기능을 가지고 있다. 브레드레와 함께 화이트 서지 감시의 임무를 가지고 있다.

종족 : 머신헤드



미네르바 라이라악 (ミネルバ・ライラック)

'화이트 서지'의 부대장. 전투시의 포지션은 셀퍼(쌍두의 드레곤)와 함께 톱 포워드(선두를 끊으며 일격을 먹임)을 맡고 있다. 하네스에이 근위병단의 제독을 대대로 역임하고 있는 명가의 딸이지만 집안 사정으로 자국에 있지 못하게 되어 알카디아군으로 들어왔다. 확실하고 충실하게 임무를 수행하지만 전장에 대해서도 살아가는 방법에 대해서도 불쌍할 정도로 진지함을 보여버리고 만다.

종족 : 포레스트엘프



리차드 발튜크스 (リチャード・バルテユークス)

동알카디아의 하원의원. 전투장의 현역에서 퇴역하여 '화이트 서지'가 소속하는 해병대의 책임자로써 지위를 가지고 있다. 알카디아 부흥에 몸을 던져 아버지에게의 원한은 마음속 깊이 접어두고 있다.

종족 : 드래고뉴트



그리포드제독 (グリフォード提督)

마리오트육군제독. 귀족풍의 싸움을 좋아하지 않는 그루나레임의 상급장교. 빌간테스공국에 참전하여 직접 '화이트 서지'앞에 모습을 들어낸다.

종족 : 그루나레임



버트 발튜크스 (バート・バルテユークス)

빌간테스공국필두 원로특사. 원로원에서 파견되어 중앙의 행정관으로서도 실력을 행세하고 있었지만 그루나레임과의 권력투쟁에서 진 후 실각하여 공국과 드래고뉴트의 위신을 걸고 반제국 투쟁을 시작한다.

종족 : 휴먼



자할트 (ザハルト)

빌간테스공국필두 원로특사. 원로원에서 파견되어 중앙의 행정관으로서도 실력을 행세하고 있었지만 그루나레임과의 권력투쟁에서 진 후 실각하여 공국과 드래고뉴트의 위신을 걸고 반제국 투쟁을 시작한다.

종족 : 드래고뉴트

캠프

캠프에선 작전지령을 받거나 부대의 편성이나 병장선택 등의 전투의 준비를 한다. 또 부상병이 수용된 야전병원이나 정보교환이 가능한 모닥불이나 병기창 등이 있다. 캠프 내에서의 행동은 자유이다. 작전군사로부터 다음 전투의 작전명령을 받아 동시에 지형이나 적전력정보도 함께 입수할 수 있다.

작전명령을 받지 않고 출격해버리면 문지기로부터 체크를 받는다.

HQ(헤드쿼터)

캠프에서의 작전사령본부이다. 출격을 위한 준비를 하거나 게임의 세이브 시스템옵션을 변경한다. 작전군사(모리스)에게서 브리핑시 들었던 작전명령을 재확인할 수 있으며 부대관리장(로웰)에게 다음 작전에 대해 편성이나 병장 아이템의 준비를 한다. 기록계(에이미)에게서는 세이브나 로딩을 할 수 있다.

편성(編成)



다음 작전에 출격할 멤버를 결정하여 편성한다. 부상병의 경우 경상일 경우 출격할 수 있지만 중상인 경우 출격하지 못한다.

병장(兵装)



부대 멤버마다 몇가지의 병장을 가지고 있다. 전황에 따라 어떤 병장으로 출격할지 선택해야 하는데 병장에 따라 기술과 파러미터가 변화한다.

창고(倉庫)



약이나 맵어택 아이템 등을 꺼낸다. 창고에 본대로부터의 지원물자가 도착할 때도 있다. 멤버 각각의 부대관리화면에서 창고를 골라 아이템을 고르면 되는데, 한 번에 가질 수 있는 아이템 수는 6개다.

야전병원(野戰病院)

전투중 부상을 입은 멤버가 수용된다. 부상시의 데미지에 따라 경상에서 중상으로 나뉘며 그에따라 필요한 날짜가 계산된다. 차트를 보거나 면회할 수도 있다.

병사(兵舍) 모닥불(たき火)

부대멤버와의 회화를 통해 정보를 입수할 수 있다.

출격(出擊)

새로운 작전에 출격한다. 작전군사로부터 내용을 듣지 않은 때나 출격 멤버의 편성이나 병장설정이 제대로 되어있지 않을 경우 문지기인 타이탄2에게 체크를 받는다.

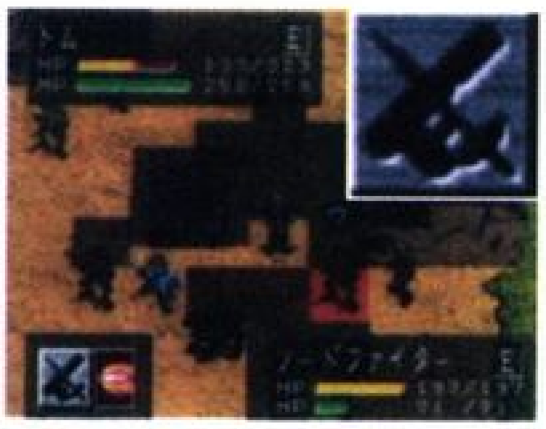
배틀커맨드

이동(移動)

우리편에 커서가 돌아온 후 ○버튼을 누르면 이동가능범위가 밝게 표시된다. 이동하여 적을 공격한 후 이동력이 남아 있을 경우 다시 한번 이동할 수도 있다.

공격(攻擊)

이동후 또는 그 장소에서 공격을 선택하면 공격사정범위가 밝게 표시된다. 보통은 회색이지만 공격의 속성이나 상대에 끼치는 효과에 따라 색표시가 다르게 된다.



아이템(アイテム)



아이템을 사용하거나 넘겨준다.

대기(待機)



아무 행동도 하지 않고 한턴을 보낸다.

회화구(會話球)



커맨드 선택시 아무 캐릭터도 고르지 않고 □ 버튼을 누르면 두 개의 명령이 추가된다. 회화구는 HQ와 통신을 행해 미션의 확인이나 세이브를 한다.

퇴각(撤退)



전투에서 퇴각하여 캠프로 돌아온다.

부대포인트(OPM)

이 게임에서는 부대를 편성하거나 창고에서 아이템을 뺄 때 부대포인트(OPM)을 사용한다. 이것은 각 섹션의 처음에 예산으로써 군에서 지급된다. 또한 전투를 끝냈을 때 전투의 내용에 따라 지급된다. 작전을 수행하지 못한 경우나 전투에서 도망친 경우 포인트를 얻지 못하고 소모하기만 한 것이다. 되풀이되는 퇴각은 포인트의 낭비가 되므로 피하는 것이 좋다.

OPM은 돈이 아니기 때문에 0이 된 경우에도 편성하거나 아이템을 꺼낼 수는 있다. 하지만 그 결과는 부대의 성정으로써 사령부에 보고되어 칭호 등에 영향을 끼친다. 포인트가 마이너스로 된 경우에도 0으로 표시되지만 마이너스분만큼을 얻기 전까지는 늘어나지 않게 된다. 병장에 따라 사용되는 OPM이 다르며 아이템 역시 사용OPM이 다르다. 상처를 받아 대기시킨 병사분의 OPM도 계산된다.

클래스

전투가 종료되면 전투결과의 보고로써 각부대 멤버에게 그 전투에서 얻은 경험치가 합쳐져서 가산된다. 일정의 경험치가 모이면 클래스체인지가 되어 체력이나 공격력 등이 올라간다. 또한 전투에서 얻은 OPM에 의해 각 섹션이 끝날 때 칭호가 달라진다. 각 칭호는 다음과 같다. 페다인이 LAW이며 제노사이드 쪽으로 갈수록 CHAOS가 된다.

LAW
- 페다인(フェダーイン)
- 발키리아(ヴァルキリア)
- 그리피스(グリフィス)
- 브레이드이글(ブレイドイーグル)
- 바이퍼(バイパー)
- 팬텀(ファントム)
- 발로그(バルログ)
- 헬하운드(ヘルハウンド)
- 제노사이드(ジェノサイド)

CHAOS

병장

하베이 윈스톤

기동백병전장비(機動白兵戰裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
크롬소드(クロムソード)	0	1	1	신레스제의 양날검에 의한 점프공격
소드어로(ソードアロー)	43	3	1	양날검을 적에게 던지는 투검기
페이크슬라이드(フェイクスライド)	65	2	1	적의 눈앞에서 앉으면서 한 번에 베어버린다
와일드랏슈(ワイルドラッシュ)	92	1	1	검과 총을 연속으로 공격하는 살상력 높은 공격
핸드건(ハンドガン)	15	4	1	단발식 장총에 의한 조격기

MES연술장비(MES練術裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
매직미사일(マジックミサイル)	0	2	1	무속성의 광탄을 타겟에게 수발 발사함
플레임숏(フレイムショット)	25	3	1	일직선으로 날아가는 화염방사기
아이스보러(アイスボーラー)	25	3	1	절대영도의 아공간을 만들어 적을 공격
헤비툴(ヘビートール)	30	0	확3	원소연술로부터 번개가 만들어져 타겟을 추적
가이아월(ガイアウオール)	30	0	3	원소연술에 의해 지맥의 파워를 폭발시킴

중장유격병장비(重装遊擊兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
롱바렐(ロングバレル)	0	1	1	순발적으로 압력을 발생시켜 둔기로 가격
파워스윙(パワースイング)	86	1	1	공격에 전신경을 집중하여 타격을 계속한다
셸프레이머(シェグフレイマー)	56	3	2	H·B커스텀의 총구가 불과 구슬을 내뿜는다
플레어보머(フレアボマー)	25	2	2	대인용폭탄 플레어봄을 3연장으로 한것

마네르바 라이락

초수기승병장비(超獸騎乘兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
오거랜스(オーガランス)	0	2	1	셀퍼의 돌격력을 살려 창으로 돌격공격
니들랜스(ニードルランス)	62	3	1	고대로부터 기병에게 전해지는 투창기
파이어볼(ファイアボール)	74	4	2	초수 셀퍼의 체내에서 화염탄을 발사해 냄
슬라이드어택(スライドアタック)	71	0	3	복수의 적을 관통하는 일격필살돌격기
윙월(ウイングウオール)	85	0	2	창끝을 고속회전시켜 충격파를 발생시키는 기술

기동근위병장비(起動親衛兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
저스티스(ジャスティス)	0	1	1	레이피어타입의 도검으로 적을 찔러공격
저지먼트(ジャッジメント)	68	0	2	적의 근처까지 달려가 무수한 찌르기를 시도
지저스콜(ジーザスコール)	74	2	1	탄력있는 검을 자유자재로 조정하는 비검기
이류젼(イリュージョン)	88	0	3	칼끝으로 고대전승문자를 그려 공격 마비 추가

톰 우드랜드

명토마장병장비(冥土魔装兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
가이아스파크(ガイアスパーク)	0	2	1	적에게 나이프를 던진 후 발밑에서 암석을 만듬
파이어스타타(ファイアスタータ)	55	0	직2	폭발성 물질을 함유한 암석이 적의 위에서 폭발
가이어보머(ガイアボマー)	73	3	2	지중에서 고열의 가스와 마그마를 발생시킴
프로므케이오스(フロムケイオス)	118	4	2	지저공작이라 불리는 프로므 케이오스를 소환

수린마장병장비(火隣魔装兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
스콜레인(スコールレイン)	0	1	1	군용 나이프에 의한 접근발도술
로브히트(ロブヒート)	73	2	2	상대의 몸속에 있는 수분의 30%를 방출시킨다
아이스피러(アイスピラー)	78	2	2	지하수맥을 자극하는 것에 의해 얼음기둥 발생
워터데드(ウオーターデッド)	103	3	2	대기중의 수증기를 모아 실체화하여 소환해 냄

화옥마장병장비(火獄魔装兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
콤배트나이프(コンバットナイフ)	0	1	1	군용 나이프에 의한 접근발도술
사라만다(サラマンダー)	46	3	1	콤배트나이프에 화계단련술을 걸어 적에게 던짐
플레어팡(フレアファング)	73	4	2	적의 주변에 화염의 이빨을 발생시켜 적을 습격
헬플레임(ヘルフレイム)	85	3	2	마그마급의 흑염분자를 발생시켜 광범위 공격
데스이터(デスイーター)	132	4	1	데스 이터를 소환하는 화계 원소연술법

열풍마장병장비(烈風魔装兵装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
소도연술선모(小刀練術旋毛)	0	1	1	원소를 이용해 한 번에 적을 베어 버리는 단검기
데스볼트(デスボルト)	38	3	1	상대에게 던진 나이프가 피뢰침이 되어 감전
다운버스트(ダウンバースト)	65	0	직3	압축시킨 공기를 충격파로 방출하여 공격
에어로버스터(エアロバスター)	88	3	2	공기의 칼날이 적을 향해 내리꽂히는 기술
스톰소어(ストームソアー)	124	0	2	풍신정령 스톰 소어를 소환하여 적을 공격

마샤 번우드

육탄백병전장비(肉弾白兵戰装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
브리드부츠(ブリッドブーツ)	0	1	1	초접근전에 대해 적의 약점을 간파하여 공격
프레임피스트(フレイムフイスト)	97	1	1	고속으로 방사하는 너클의 타격에 고열이 발생
스파이더오라(スパイダーオーラ)	75	2	1	체내에서 단련한 기를 적에게 주입하는 기술
토루이레이저(トールイレイザー)	111	0	3	막대한 양의 기를 단번에 방출하여 폭발시킴

육탄MES장비(肉弾MES装備)

공격명	MP	사	범	공격설명
윈드커터(ウインドカッター)	0	2	1	진공상태를 발생시켜 카마이타치가 적을 찢음
버닝플레어(バーニングフレア)	25	2	1	플레어를 세팅하여 무릎차기로부터 화염공격
아이스랜스(アイスランス)	25	2	1	프로스트를 세팅하여 얼음기둥을 이용해 공격
에레키네스(エレキネス)	40	3	2	타겟의 머리위에서 광범위의 고전압을 발생시킴
프랫슈번(フラッシュバーン)	60	0	2	가이아로 세팅하여 밸런스를 잃는 대지가 폭주

특수암살병장비(特殊暗殺兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
라플레시아부츠(ラフレシアブーツ)	0	1	1	뒷굽에 달린 날카로운 칼로 두부를 찍어찬다
니들브레스(ニードルブレス)	25	1	1	입에 품고있던 가는 침을 불어던지는 암기술
몬스터리퍼(モンスターリッパー)	42	2	1	팔에 달린 개폐가능한 손톱으로 상대를 찢는다
디엔드(ジ・エンド)	86	1	1	주먹에 장비한 너클과 헤머의 연속암살기
헬윈드(ヘルウインド)	74	0	3	그래비티헤머가 만들어낸 양력을 이용한 특수기

데바이스

후방공격병장비(後方攻擊兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
핸드건(ハンドガン)	0	2	1	단발후장식 총기에 의한 조격기
프레임숏(フレイムショット)	28	3	2	M213을 사용해 화계탄 FF9를 발사한다
아이스숏(アイスショット)	28	3	2	M213을 사용해 수계탄 FR3을 발사한다
MB런쳐(MBランチャー)	52	4	3	최신식 무반동포로 광범위공격을 행한다

거점방어병장비(據点防御兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
F56매그남(F56マグナム)	0	1	1	자력추진식의 탄환을 발사하는 총기
L-786	15	0	직3	희인메탈제의 금속조각을 광범위로 산발
바운드바스터(バウンドバスター)	20	3	2	로케트탄이 일정 필드를 날아간후 작렬
M888	45	4	4	무서운 기세의 탄막으로 다수의 적을 일소한다

초중병기병장비(超重兵器兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
커스텀라이플(カスタムライフル)	0	2	1	풀오토매틱 기능의 라이플로 적을 공격
파라크래커(パラクラッカー)	30	2	2	기계인용 기능정지침을 주입한 마비 수류탄
AAB라이플(AABライフル)	25	4	1	대아인용으로 개발된 스나이퍼 라이플
G-캐논(G-キャノン)	65	0	직6	고속양자 무반동포로 포대레벨의 파괴력을 지님

M2

용족근위병장비(龍族近衛兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
부메랑액스(ブーメランアクス)	0	1	1	거대한 도끼를 적에게 던져 공격한다
드래곤팡(ドラゴンファング)	60	1	1	주먹으로 가격한 뒤 도끼로 내려치는 연속공격
M2숏(M2ショット)	69	1	확2	화염탄을 확산시켜 다수의 적을 공격함
토르네이드액스(トルネードアクス)	74	0	1	부메랑액스를 고속으로 회전시켜 충격파 발산

중장돌격병장비(重裝突擊兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
바스타소드(バスターソード)	0	1	1	초거대검을 적에게 내리 꽂는다
하이컷터크로(ハイカッタクロー)	55	1	1	거체에서 뿜어져 나오는 힘을 이용해 육탄돌격
M2브레스(M2ブレス)	59	3	1	체내에서 화염을 구형처럼 만들어내 뿜어냄

레이스

후방지원형병장비(後方支援兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
AS슈터(ASシューター)	0	1	1	유산을 함유한 AS탄으로 적을 공격 독속성
SP슈터(SPシューター)	30	2	2	압축 가스 주사기로 인체의 치유 능력을 향상
MP슈터(MPシューター)	50	1	1	생태계의 MP향상효과를 가진 약제를 주사
배틀숏(バトルショット)	40	3	2	2종류의 약품을 섞어 화학반응을 이용한 병기

회복지원형병장비(回復支援兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
슬리퍼(スリーパー)	0	2	1	대유기물용병기로 환각작용이 있는 약물을 주사
SP슈터(ASシューター)	30	2	2	압축 가스 주사기로 인체의 치유 능력을 향상
SPS슈터(SPSシューター)	35	2	2	SP슈터의 약품을 개량한 것으로 가격이 비싸다
RF슈터(RFシューター)	20	2	1	모든 상태를 정상으로 하는 약품을 주입

유격격퇴병장비(遊擊擊退兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
부룸(ブルーム)	0	1	1	기계인 전용 개트링건으로 광범위전용 무기
RIS개스(RISガス)	30	0	2	가연성인 RIS개스를 발생시켜 적을 불태움
JIT폭스(JITボックス)	100	4	2	등뒤의 미사일 포트에 장비된 8연장식 미사일

니코라이

유격비공병장비(遊擊飛空兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
나기나다(N-NATA)	0	1	1	열선도 나기나다에 의한 참격 공격
스카이킷즈(スカイキッズ)	53	1	1	타겟을 벤 후 연속차기를 더하는 전투술
데드버드(デッドバード)	75	0	직3	나기나다로부터 섬광장벽을 만들어 적에게 돌진
라빗화이어(ラビットファイア)	66	1	1	나기나다의 모드를 변경해 침같은 열선을 발사

강습비공병장비(强襲飛空兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
N-블래스터(N-ブラスター)	0	2	1	나기나다의 열선에너지를 블러스트 모드로 한 것
데스볼(デスボール)	45	3	1	고압에너지를 농축하여 구화시킨 것을 던짐
라이트롯드(ライトロッド)	82	1	1	열선을 변환자재의 채찍으로 변하게하여 공격
헬즈레이저(ヘルズレーザー)	77	0	확2	광선장벽 방패의 방어에너지를 변환해 공격

아인

사무라이(侍)

공격명	MP	사	범	공격설명
쾌도랑아(快刀狼牙)	0	1	1	역전의 용사인 아인의 발도술
하야테(疾風)	45	1	1	베인 것 조차 느끼지 못할 바람같은 발도술
봉월참(蜂月斬)	80	2	1	신속한 참격을 연속해서 만들어 낸다

신시아

공격마장병장비(攻擊魔裝兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
파라렐데존(パラレルデジョン)	0	2	1	신시아의 사념에 의한 충격파공격
플레임퍼페트(フレイムパペット)	69	0	직3	퍼페트라는 인형을 이용해 적의 눈앞에서 폭파
어스퍼페트(アースパペット)	76	4	1	퍼페트가 상대에게 출현해 사념을 파괴한다
아이스스크랫치(アイススクレッチ)	58	3	2	신시아가 냉기를 그리면 이것이 적에게 날아감
에어로허리케인(エアロハリケーン)	83	0	직4	신시아의 사이킥에 의해 엄청난 폭풍이 발생

간호마장병장비(看護魔裝兵裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
사이킥(サイキック)	0	2	1	마음속에서 만들어낸 돌을 적에게 던진다
라이프차지(ライフチャージ)	50	0	2	상처받은 병사의 아픔을 감싸주어 회복시킨다
마인드차지(マインドチャージ)	60	2	1	유니트의 정신피로를 쉬게해서 MP회복
리페어(リペア)	35	3	1	대지의 은혜를 이용해 이상상태를 회복

도비카게

초닌자장비(超忍者裝備)

공격명	MP	사	범	공격설명
주작(朱雀)	0	1	1	도비카게의 독특한 발도술
그림자나누기	32	2	1	분신을 만들어 적을 공격하는 기술

공격명	MP	사	범	공격설명
???	48	2	1	적을 마비시키는 낫을 던져 공격
양염(陽炎)	65	1	1	적 시야에서 사라지며 적의 의표를 찌르는 공격
사신폭뢰(四神爆雷)	120	0	1	4명으로 분신하여 그중 한 개를 자폭시키는 기술

아이템 리스트

회복 아이템

이름	사	범	효과
라이프에이드α(ライフエイドα)	1	1	HP를 100 회복한다
라이프에이드β	1	1	HP를 200 회복한다
라이프에이드γ	1	1	HP를 300 회복한다
마인드리페어(マインドリペア)	1	1	MP를 100 회복한다
L마인드리페어	1	1	MP를 200 회복한다
안티도테(アンチドーテ)	1	1	독상태를 회복한다
리플렉트하트(リフレクトハート)	1	1	마비상태를 회복한다
리페어다브레트(リペアダブレット)	1	1	잠상태를 회복한다

맵어택 아이템

이름	사	범	효과
히트그레네이드(ヒートグレネード)	1	1	화계의 데미지를 입힌다(소)
크레이모어히트(クレイモアヒート)	2	3	화계의 데미지를 입힌다(대)
아이스그레네이드(アイスグレネード)	1	1	수계의 데미지를 입힌다(소)
MKII프로스트(MKIIフロスト)	2	3	수계의 데미지를 입힌다(대)
에어로그레네이드(エアログレネード)	1	1	풍계의 데미지를 입힌다(소)
M-6에어볼트(M-6エアボルト)	2	3	풍계의 데미지를 입힌다(대)
어스그레네이드(アースグレネード)	1	1	토계의 데미지를 입힌다(소)
가이아그레네이드(ガイアグレネード)	2	3	토계의 데미지를 입힌다(대)
P78그레네이드(P78グレネード)	2	2	독공격을 가한다
CS9박스(CS9ボックス)	2	2	마비공격을 가한다
SPS사이런스(SPSサイレンス)	2	2	잠공격을 가한다

섹션1

섹션 프롤로그

신창세기 13년 여섯 번째 달, '통치특별십팔법령'이 시행되었다. 연합군이란 명목으로 각국에 강제 주류가 개시된 것이다. 동시에 의회에 대하여 체결을 거부하거나 보류한 드라고뉴트게 민족을 중심으로한 국가에 대해서는 질서에 대한 반란의 의사라고 간주하여 통상병력은 물론 레이저캐논를 필두로한 대형 전략병기까지 배치시켜 언제라도 그 위력을 발휘할 수 있게끔 하고 있었다. 법령에 대해 제일 먼저 반기를 들은 버트 발류크스의 빌간테스공국. 그 동맹국 그스코왕국에 대해 원로원은 제어를 명분으로 수도부를 중심으로한 대규모의 공습과 포격을 가했다. 대전의 종결이래 제일 큰 전화를 입은 그스코왕국은 인구의 9%를 잃는 엄청난 타격을 입고 비교적 타격이 적

었던 공국도 국가의 중심 기능을 잃었다. 귀국한 발튜크스 원로특사는 변해 버린 고국의 수도를 보고 절규했다.

8년전 타도 제국군을 외치며 룩소들혁명을 성공시킨 제일 새로운 자치국가 알카디아연방. 그 움직임이 주목되었지만… 알카디아 의회는 연합측의 한쪽으로써 원로원에 따르는 형태로 공국의 통치권인 44구역에의 파병을 결정하였다.


제국의 세력 주둔


레이저 캐논의 배치


버트 발류크스의 분노

미션1

동 알카디아군에 상부로 부터 지시가 내려왔다. 반제국 44구의 로베누지방에 상륙하여 반제국 세력을 진압하라는 것이었다. 하지만 로베누지방은 빌간테스공국의 것으로 반란과는 약간 거리가 멀다. 하지만 이번 작전이 성공하면 알카디아에게 그 통치권이 넘어오게 된다는 원로원에서의 압력 때문에 알카디아에서도 군을 파견하게 된 것이다. 이 작전에서 화이트 서지는 로베누지방 국경에 위치하는 랄바의 봉인(ラルバの封印)을 파괴하여 위험요소를 제거하고 육군의 2개사단을 지원하는 것이다. 하지만 랄바의 봉인은 천년전쟁부터 내려온 고대의 유적. 또한 이 작전은 마치 화이트 서지가 선두에 나서 총알받이가 되라는 것이나 마찬가지였다.

결국 알카디아 해군 38부대 통칭 화이트 서지는 육군작전 2사단과 함께 스크테리아 동부의 야너항을 출항 북동으로 진로를 잡았다. 이것이 '야바드작전'의 시작이었다… 오베레이션0001. 화이트 서지는 본대보다 앞서 44구의 루프트만중 18스텝으로부터 소형의 양륙함으로 로베누강을 건너 랄바의 봉인을 향했다.

화이트 서지에게 내려진 첫 번째 작전은 그들의 진로에 있는 라디아 마을에 빌간테스의 유격부대로 보이는 병력이 전개중이라고 하므로 이들을 제거하는 것이다. 화이트 서지가 라디아 마을에 도착하자, 적들은 마을의 민가를 불태우고 있었다. 그 중에는 빌간테스군으로는 보이지 않는 자들도 있었다.


전차에도 등장한 리차드


공격으로 향하는 화이트 서지


불을 지르는 적들

미션컨디션

모든 민가가 방화되기 전에 3마리의 마스크맨을 쓰러트린다. 모든 민가가 방화당하면 미션 실패.

등장하는 적

트루퍼(トルーパー)×1
마스크맨(マスクマーン)×3
소드파이터(ソードファイター)×5

공략포인트

이번 미션은 첫 미션이니 만큼 별로 어렵지 않다. 여기서는 5명의 특성을 몸에 익히면서 가볍게 공략해 나가자. 마스크맨이 3개의집에 모두 불을 지르면 안되므로 우선은 그들을 노리자. 만약 적을 전멸시킨다면 칭호가 내려갈 것이므로 카오스를 노리지 않으려면 모두 죽이지 않는 것이 좋다. MP가 남아돌테니까 마구마구 특수기술을 사용하자.


이 녀석들을 모두 없애면 된다

미션2

3마리의 마스크맨을 모두 물리치자 나머지 적들은 모두 퇴각하였다. 그리고 리차드로부터의 통신이 들어왔다. 리차드는 이대로 북상하여 작전을 계속하라고 했다. 이리하여 특별행동대 화이트 서지는 로베느강 캠프로부터 도보로 랄바를 향했다. 랄바근처에는 빌간테스군이라고 생각되는 수부대가 경비를 하고 있었다. 오베레이션 타임 0200… 화이트 서지는 이들 경비의 눈을 피해 유적을 파괴하기 위해 행동을 개시했다.

임무를 수행하고 퇴각하던 화이트 서지는 리차드에게 보고하기 위해 통신기를 켰다. 하지만 리차드의 입에서 나오는 말들은 작전과는


랄바로 향하는 5인


파괴후 나타나는 저것은?


리차드는 결국 화이트 서지를 저버리고

전혀 다른 것이었다. 그의 말에 따르면 화이트 서지는 임무에서 해임되었으며 제압군의 파병도 중지되었다는 것이었다. 그러므로 화이트 서지는 독자적으로 철수하라는 것이었다. 미네르바가 본진에 무슨일이 생긴 것이 아니냐고 묻자, 리차드는 모든 것이 알카디아의 오산이었으며 화이트 서지가 파괴한 랄바의 유산이 무엇이었다고 말하려 했다. 하지만 흥분한 틈이 통신을 꺼버렸다. 그후 화이트 서지는 근처에 있다는 빌칸테스의 정규군에게 화풀이를 하기 위해 그들을 공격하기로 했다.

미션컨디션

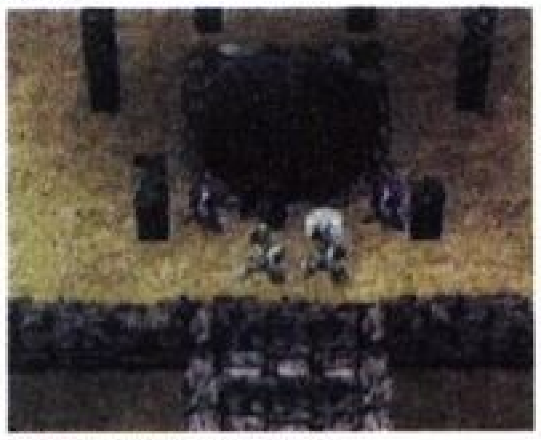
하베이가 랄바의 봉인의 근접지점까지 도달하여 파괴한다. 그사이 나머지 부대가 적의 눈길을 끈다.

등장하는 적

트루퍼(トルーパー)×2
마스크맨(マスクマーン)×2
소드파이터(ソードファイター)×2
네크로만사(ネクロマンサー)×1
스렐톤(スケルトン)×2

공략포인트

미션 컨디션에 나온 대로 하베이 혼자 적진을 파고 들어야 한다. 1턴만 지나면 적들은 알아서 나머지 일행들에게 몰려들 것이다. 이때 하베이는 왼편의 마스크맨을 없애고 숲을 통해 중앙의 제단으로 향하자. 첫번째 턴에 미네르바가 너무 많이 진행하면 공격을 받을 위험이 있다. 네크로만사는 이동하지 않으면서 매턴마다 스켈톤을 만들어 내므로 하베이와 싸우게 될 것이다. 처음등장하는 스켈톤은 매우 위력적이므로 원거리에서 빨리 없애자.


이곳까지 하베이가 도착하면 OK!

미션3

돌연한 작전중지 명령으로 사령본부로부터 연락이 끊어진 화이드 서지는 하베이 대장과 독자적인 작전으로 빌간테스 주력부대에 단독으로 돌격할 것을 결정했다. 오베레이션 타임 1108. 화이트 서지는 소형유격운송함 화이어 크라우드를 빼앗기 위해 단독으로 빌간테스 주력부대에 돌격행동을 개시한다.

운송선에 도착한 일행은 버트 발듀크스를 발견. 그를 없애고 운송선을 탈취할 계획을 세우게 된다. 하지만 이것은 버트의 실력을 모르고 덤비는 파리떼와 같은 것. 결국 5인은 버트의 일격에 모두 쓰러지고 만다. 버트는 쓰러진 일행에게 자신들이 한 짓이 얼마나 바보같은 일인지 아느냐고 하면서 일행을 수용소로 보낸다.

미션컨디션
적 보스 버트를 물리친다. 그후 운송선을 탈취하여 이곳에서 철수한다.

등장하는 적
버트(バート) 트루퍼(トルーパー)×3
로얄가드(ロイヤルガード)×2
스나이퍼(スナイパー)×4

공략포인트

처음엔 적들이 움직이지 않지만 일정범위안에 들어가면 동시에 행동을 개시한다. 갑자기 많은 적을 상대해야 하므로 고전하게 될 수도 있다. 트루퍼를 제외한 적들은 숲에서 이동력이 떨어지므로 숲에서 적들을 하나씩 유인하여 물리치자. 이동능력이 뛰어난 미네르바를 이용해 히트 앤드런을 사용하여 HP를 줄인 후 나머지 대원으로 결정타를 먹이자. 어느정도 적을 쓰러트리면 버트가 전원을 공격하여 한방에 보내 버린다.


이때에는 버트가 있다


쓰러진 화이트 서지


이때에는 버트가 있다


쓰러진 화이트 서지

섹션 에필로그

나는 옅어져가는 몽롱한 의식속에서 묘하게도 머리가 숙여졌다… 그리고 드디어 사정을 파악했다. 완전한 미스다! 알카디아는 완전하게 실패한 것이다. 그리고 우리들 화이트 서지는 빌간테스의 반란이라는 근거도 없는 정보에 속아서 돌이킬 수 없는 짓을 하고 만 것이다.

뭔지 모르겠지만 그런 느낌이 들었다. 하지만 그것도 이젠 어떻게 되든 상관 없는 일이다… 더 이상 몸의 고통도 느껴지지 않게 되어가고 있다… 병사들은 작전의 실패로 목숨을 잃는 일이 대부분이다… 그때 생각났다. 나의… 나의 잘못이다… 분명…

섹션2

섹션 프롤로그

신창세기 13년 10번째 달. 원로원은 특별법령승인의 각국에 대해 이하의 내용을 문서로 통지했다.

"…빌간테스공국과 44구역 로베누지방의 정치한계선에서 무력충돌에 의한 분쟁이 발생하여 평화의 상징인 '랄바의 봉인'이 파괴되어 경비하고 있던 제국연합병에 다수의 피해가 났다. 이 파괴활동에 의해 지맥의 균형이 파괴되어 대규모의 지각변동에 의한 재앙이 추측된다… 또한 무력충돌에 대해서는 현재 조사중이지만 빌간테스 그스코 등의 현 체제를 인정하지 않는 국가에 의한 모략일 가능성이 농후하다. 우리 제국은 안정을 파괴하려고 하는 폭도들에게 무서운 분노를 참을 수 없다… 평화를 지속시키기 위해 분쟁이 예상되는 위험지역에 병력을 투입한다. 우리들은 참극이 다시는 일어나지 않는 것을 원하고 있으며 각국의 협력과 이해단고한 결의를 요청한다."

이러한 괴변으로 이루어진 성명을 이용해 원로원은 반드래고뉴트 운동을 전개하고 산하의 자치국들을 모았다. 트라이포스… 즉 그루나레임 3흥국은 제국연합군의 지휘를 맡아 군대를 분쟁지역으로 보냈다. 분쟁의 당사자로 단정된 빌간테스 그스코에는 마리오트 카타로프군이… 특별법령을 조인후 파기한 로단에는 가란드군… 휴먼계 레지스탕스가 봉기한 날디노반도의 17 18구역에는 고벨도크군… 각각의 지역에 수만의 제국연합병이 흘러들어가 주변의 도시가 차례차례 제압되어 가고 있었지만 빌간테스 로단 같이 군사력을 가지고 있는 국가는 저항을 보여주고 있었다. 알카디아 연방은 아무말도 하지 않은채 사건의 관계를 거부하고 있었다…


제국의 발표문


트라이 포스의 움직임

미션1

한편 수용소에 감금된 화이트 서지 대원들에게 버트와 그의 심복 레이스가 직접 찾아 왔다. 버트는 알카디아가 원로원에게 속아 랄바의

봉인을 풀어 대전이 일어날것이라고 하며 리차드의 어리석음을 한탄했다. 그후 그는 끝까지 아무것도 모르는 화이트 서지의 대원들을 종신형에 처하려 했지만 이때 하베이가 그의 앞에 나섰다. 하베이는 바보같은 자신들도 어느정도의 일은 할 수 있다면서 자신들을 고용해 달라고 했다. 이말을 들은 버트는 AA그레이드의 가상전투를 하여 만족하지 못할 성과가 나올 경우 알카디아를 침공하고 대원들을 특별 강제수용소에 평생 수용시키겠다고 한다. 이리하여 화이트 서지는 알카디아의 존망을 걸고 버트의 가상 시뮬레이션에 참가하게 된다.

버트가 떠난 후 대원들은 시뮬레이션에 대한 내용을 듣게 된다. 시뮬레이션 전투는 모두 두가지로 되어있는데 야외전투(野外戰鬪)는 적들을 돌파하면서 지정된 곳까지 도달하는 것이며 옥내전투(屋內戰鬪)는 적 6명과 우리대원 5명이 정면 대결하는 것이며 연속으로 치루어지게 되어 있다. 만약 한명이라도 탈락하거나 지게 되면 버트가 말했듯이 빌간테스는 알카디아를 침공하게 되는 것이다. 여기서 필자는 옥내전투를 먼저 치루었다


수용소에 감금된 화이트 서지


전투의 내용을 설명해 준다

미선컨디션
홀로그램 가상부대를 전멸시킨다

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×1
소드파이터(ソードファイター)×3
데라이차트(デライツアート)×2

공략포인트

우선은 전투에 들어오기 앞서 HQ에 들어가 보자. 새로운 아이템이 많이 생겼을 것이다. 또한 옥내전투를 하려면 미네르바의 장비를 바꾸어야 한다. 적은 모두 6명 이중 새로 등장한 데라이차트와 트루퍼는 공격력이 매우 높다. 특히 트루퍼는 특수공격까지 하므로 주의해야 한다. 무엇보다 중요한 건 한명이라도 탈락하면 안된다는 것. 그러므로 섣불리 덤비지 말로 확실하게 한 마리씩 없애자. 특수기를 마구마구 사용하는 것이 좋다. 데라이차트는 속성공격에 약하므로 톰과 데바이스를 이용하면 쉽게 싸울 수 있을 것이다. 소드파이터도 특수공격을 하므로 주의하자.


나타난 홀로그램 병사들

넥스트 배틀

미션컨디션
블루플래그까지 도달한다. 그때까지 적이 래드프래그까지 오지 못하도록 방어한다.

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×2
소드파이터(ソードファイター)×3
스나이퍼(スナイパー)×2위자드(ウイザード)×2

공략포인트

이곳에는 엄청나게 많은 적이 등장한다. 길이 양단되어 있으므로 한쪽으로 본진을 보내고 나머지쪽으로 막아야 할 것이다. 미네르바는 이동력이 좋은 초수기승병으로 다시 바꾸어 주자. 적들은 처음 우리가 움직이는 쪽으로 이동하므로 처음에는 방어부대를 이동시키고 본진은 나중에 이동하자. 깃발이 있는 곳까지 도달하면 된다. 위저드들은 움직이지 않으므로 공격범위외에 있다가 한 번에 돌격하자.


옥내전은 이런 형식으로 치뤄진다


여기까지 도달해야 한다

미션 2

이리하여 바트의 모의전투를 승리로 이끈 화이트 서지는 가석방의 형식으로 풀려나 빌간테스공국군의 특수육전군단 제7별동대 99혼성부대로써 편입되었다. 이와 함께 그들에게 크랙스톤이라는 여장교가 감시관으로 따라붙게 되고 하베이는 그전처럼 대위로써 부대장을 하게 되었다. 또한 M2와 레이스도 화이트 서지와 함께 행동하게 되었다. 화이트 서지가 가석방되는 기간은 앞으로 500일… 이야기를 모두 들은 대원들은 새로운 참모인 크랙스톤을 만나게 되었다. 그녀는 전술참모일 뿐만 아니라 화이트 서지의 작전성과를 보고하며 감시하는 임무까지 겸하고 있다. 상부에서 내려온 첫 번째 지시는 다음과 같았다.

현재 공국과 동맹관계에 있는 그스코(グスコ)왕국에 대해 마리오트가 반란진압의 명목으로 많은 육전군단을 투입하였다. 그러므로 빌간테스는 그스코왕국과 함께 이것을 막아야 한다. 하지만 문제는 마리오트가 반란군으로부터의 보호를 명목으로 그스코의 왕족들을 사마닉스 성에 유폐했기 때문에 우선 그들을 구해내 안전한 곳으로 옮겨야 한다. 그 전에 이동수단을 확보하기 위해 마리오트가 점령한 슈티프교외의 플라이 포트에서 교전중인 아군 강습부대를 지원하여 콘트롤타워를 빼앗아 그스코로 향하는 것이다.

새롭게 빌간테스공국군의 특수육전군단 제7별동대 99혼성부대가 된 화이트 서지는… 첫 임무로서 그스코왕국의 요인을 구출하는 임무를 지령받았다. 오베레이션 타임 0808. 화이트 서지는 우선 수도 슈티프로부터 북28스텝 알바나공항으로 향했다. 마리넷트군에게 점령당하고 있는 공항을 개방하여 부유운송기를 확보하기 위한 것이다…


전술참모인 질 크랙스톤

미션컨디션
빌간테스군이 전멸하기 전까지 관제탑의 정면을 제압. 빌간테스군이 전멸하면 미션 로스트.

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×5
스나이퍼(スナイパー)×4
위자드(ウイザード)×3
픽스(フィクス)×2

동맹군
트루퍼(トルーパー)×2
소드파이터(ソードファイター)×2
스나이퍼(スナイパー)×1

공략포인트

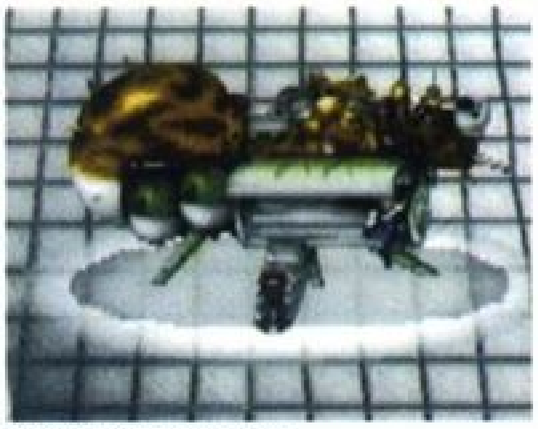
전장에 도착하면 빌간테스군과 마리오트군이 싸우고 있다. 빌간테스군이 전멸하면 안되므로 우선 적의 주력을 물리치자. 그 후 왼쪽 위의 관제탑 앞으로 가면 미션 클리어가 된다. 픽스는 회복계 마법을 사용하므로 처음엔 놔둬도 상관 없

PLAY STATION

다. 로우계열을 노린다면 적을 다 죽이기 전에 누군가를 관제탑 앞까지 보내자. 이곳에 오기전에 HQ에서 새롭게 동료가 된 M2와 레이스를 데리고 오고 새로운 장비로 바꾸었으면 좀더 진행이 쉬워질 것이다. 동쪽에서 교전하고 있는 빌간테스군은 우선 상관하지 말고 북쪽의 적만 확실하게 살리도록 노력하자.



이곳까지 도착하면 미션 클리어


운송선을 탈취한 화이트 서지

미션 3

오베레이션 타임 2010. 부유운송기 화이어 크라우드를 탈취한 화이트 서지는… 항로를 그스코로 잡고 그스코국왕을 시작으로 하는 요인들을 마리오트군의 손으로부터



산악지대로 향하는 화이트 서지


화이어크라우드를 통해 낙하하는 대원들

구출하기 위해 그스코 북부산악지대를 향했다…

한편… 자할트와 그리포드는 빌간테스를 한 번에 장악하기 위해 작전을 짠다. 자할트는 침공을 위해 전략무기를 배치하겠다고 하지만 그리포드는 자신이 직접 출전하겠다고 한다. 아무리 봐도 자할트와 그리포드는 서로 야심을 가지고 있는 듯 한데…

미션컨디션

아래쪽에 있는 등루에 3명이 도착한다. 톰은 이 전투에 참가하고 있지만 대기중이다.

등장하는 적

소드파이터(ソードファイター)×4
스나이퍼(スナイパー)×2
데라이차트(デライッアート)×2

공략포인트

전투에 들어가면 톰이 참전하지 못하는 것을 알 수 있다. 여기서는 3명을 아래쪽으로 보내는 게 제일 중요하다. 초기배치의 적은 적지만 적을 죽여도 계속해서 증원해 오므로 꽤 힘들게 싸워야 할 것이다. 특히 여기서부터는 데라이차트도 특수공격을 하는데 이것에 당하면 독상태가 되어 행동때마다 50이상의 데미지를 받게 된다. 그러므로 출격전에 안티토테를 많이 가지고 오는 것이 좋다. 풀밭을 건널 수 있는 캐릭터가 있다면 직접 건너서 적과


이곳에 한명씩을 보내자



마나 필드의 완성

의 전투를 피하도록 하자. 3명의 아군을 아래쪽에 있는 등불로 한 명씩 보내면 미션 클리어가 된다.

미션 4

톰의 마나필드를 이용해 적들을 전멸시킨 화이트 서지는 그스코의 요인들을 구출해 냈다. 하지만 아직 그스코 국왕을 찾아내지 못했다. 왕은 궁전의 중심부에 잡혀 있다고 생각되지만 이것이 확실하지 않다. 또한 부근에 적의 증원부대가 와 있다는 소식도 접하게 된다.

한편 왕궁을 탈출하던 그스코국왕 타오7세는 도중 적에게 잡히게 되지만 갑자기 등장한 화이트 서지에 의해 구출되게 된다. 왕이 도망칠 때까지 적들을 유인하자.


탈출하다 걸리는 국왕

미션컨디션

그스코왕이 도망갈 때까지 적과 교전. 그스코왕이 죽으면 미션 실패

등장하는 적

픽스(フィクス)×1
소드파이터(ソードファイター)×4
스나이퍼(スナイパー)×2
데라이차트(デライッアート)×2

동맹군

타오7세(タオ7世)
소드파이터(ソードファイター)×2

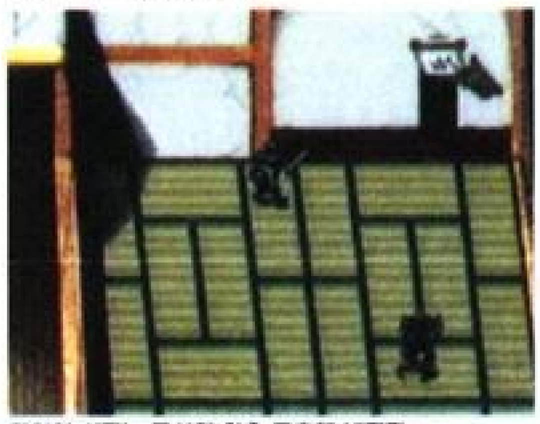
공략포인트

여기서는 타오왕이 오른쪽 위로 도망갈 수 있도록 위로 올라가 계속해서 등장하는 적들을 막아야 한다. 전 배틀과 마찬가지로 적을 쓰러트리면 위쪽에 다시 등장해 오므로 계속해서 상대하기보단 잘 피해가면서 데리고 놀아주자. 적이 오른쪽으로 가지 못하도록 아래쪽으로 유인한 뒤 계속 끌고 다니자. 소드파이터는 죽든말든 상관하지 말자

미션 5

화이어 크라우드를 이용해 탈출하려던 화이어 서지는 크라우드가 나무에 걸려 이륙하지 못하게 되자, 위기에 빠지게 된다. 결국 톰이 화이어 크라우드를 막고있는 나무를 치우는 동안 적들을 막아내게 되었고 톰의 활약에 의해 무사히 탈출할 수 있게 되었다.

그스코의 주변도시는 이미 빌간테스중륙전부대에 의해 마리오트의 위협으로부터 벗어날 수 있었지만… 국경근처에서는 아직도 격전이 계속되고 있었다. 오베레이션타임 2703. …사마너스작전을 종료한 화이트 서지는 빌간테스의 수도 슈티프로 귀환했다.


화이어 서지는 무사히 왕을 구출해 내지만


따라온 적들

미션컨디션

비행선이 이탈할 수 있을 때까지 적과 교전. 톰은 이 전투에 참전하지 못함.

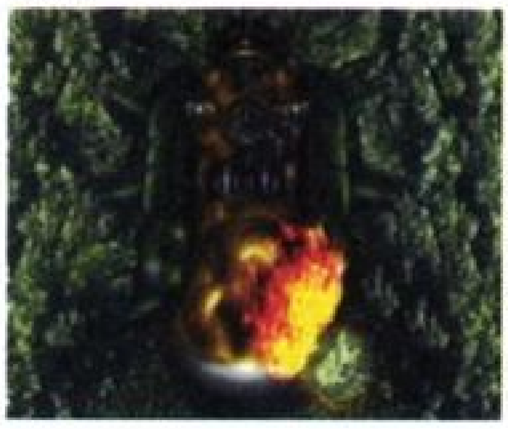
등장하는 적

트루퍼(トルーパー)×3
소드파이터(ソードファイター)×4
스나이퍼(スナイパー)×2
데라이차트(デライッアート)×2
프리조나(プリゾナ)×2

공략포인트

여기에는 프리조나가 처음으로

등장한다. 프리조나는 공격력이 세며 날아다닐 수 있고 독공격까지 하므로 주의하도록 하자. 하지만 속성공격에 매우 약하므로 이것을 이용하면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 또한 D클래스의 트루퍼는 방어력이 매우 높고 3칸 떨어진 곳의 적에까지 공격할 수 있으므로 주의해야 할 것이다. 적의 수가 상당히 많으므로 확실하게 한명씩 없애야 할 것이다. 데라이차트도 확실하게 없애두자. 오랫동안 기다려야 하지만 카오스의 길로 빠지고 싶지 않다면 적을 모두 죽이지 말고 기다리자.


붉은 마법을 사용해 나무를 불태우고

섹션 에필로그

피빛으로 물들며 저물어 가는 해와 그스코왕궁을 보면서 나는 바보같은 생각에 웃음을 지었다. 어쩌다 보니 공국군의 그 버트 발듀크스에게 귀의하게 되다니 웃기는 일이다. 누나인 에리스. 이런 이야기를 당신에게 하면 분명 '그럴줄 알았어' 라면서 탄식하겠지요?

리차드씨. 당신은 지금 무엇을 하고 있죠? 당신이 제일 증오하는 아버지에게 들어간 화이트 서지에게 무엇을 이야기 해줄 거죠? 안됐지만 우리들은 즐겁게 일하고 있어요.

다음의 작전으로 향하는 내가 생각하고 싶지도 않은 먼 고국을 떠올리는 것은 감상이었을까 결별이었을까 거기까지 생각이 미치지 못했다.

섹션 3/그리포드체포작전

섹션 프롤로그

신창세기 13년 열두번째 달. 빌간테스공국 그리고 그스코왕국은 통치 30구역을 자치국으로 승인하고 독자의 군사동맹을 결성하여 트라이포스에 대해 선전포고를 했다. 한편 트라이포스에서는 마리오트가 강경노선을 주장하며 남부의 전장에, 그리포드제독을 지휘자로 더욱더 대규모의 육군제압부대의 전선투입을 개시하여 신자치국 구30구역의 패권을 걸고 과격한 전쟁이 예상되었다. 하지만 동맹국측의 상황에 대한 자료가 없었고, 그스코의 잔존세력은 본대와 분단된 왕위의용군뿐 빌간테스는 연합국측인 카타로프군에 의한 동쪽으로부터의 위협이 강해 자랑하는 기동사단을 전선까지 보내지 못하고 있었다.

또하나의 큰 분쟁지역인 동남지역에서는… 가란드에게만 선전포고를 한 로단수상연방이 국경부근에서 기분나쁜 눈싸움만을 계속하고 있었다. 날디노반도에서는 알카디아해방동맹의 게릴라부대가 코벨도크의 성기사단과 역사에 남을 만한 백병전을 벌이며 일진일퇴를 거듭하고 있었다. 제국본국은 이 상황에서 중립의 입장을 선택. 원로원이 각지에 치안집행부대를 파견하는데 그쳤다.


현재의 세력상황

미션1

수도로 돌아온 화이트 서지에게 두 번째 지령이 사령부로부터 내려왔다. 현재 그스코와 빌간테스는 마리오트와 싸우고 있지만 전황적으로 불리하다. 그렇기 때문에 화이트 서지에게 총독 그리포드를 체포하라는 명령이 떨어졌다. 그스코군의 의용군이 분단되어 위기를 맞고 있다는 것이다. 또한 당장의 급선무는 근처의 소규모 강습기병부대를 처리하는 것. 이를 위해 화이트 서지는 북쪽으로 향하게 된다.

적의 부대가 있는 곳에 도착한 화이트 서지는 적들로부터 무시를 당하자 열받아 하고 이것을 이용해 적전멸지령을 받게 된다. 첫 번째 적전멸 배틀이므로 실력을 보여주자.


현재의 상황

미션컨디션
마리오트 육상부대를 전멸시켜라

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×3
소드파이터(ソードファイター)×4
스나이퍼(スナイパー)×2
픽스(フィクス)×1

공략포인트

척보면 쉬워 보이지만 예상외로 어렵다는 것을 느낄 수 있다. 제일 문제는 역시 트루퍼 3마리. 이중 D클래스 트루퍼의 공격범위는 무려 4칸이나 된다. 그러므로 우선은 숲속에서 트루퍼들을 기다려 먼저 쓰러트리자. 픽스가 회복마법을 사용하지만 별로 많은 양을 회복시켜 주지는 않는다. 미네르바의 저지먼트를 활용하면 예상외로 좋은 결과를 얻을 수 있다.

미션2

가볍게 적들을 전멸시킨 화이트 서지는 근처에 적 육군부대가 있다는 정보를 듣게 되지만 우선 캠프로 돌아왔다. 캠프로 돌아온 대원들은 질에게서 다음 명령을 전달받는다. 정보에 의하면 그스코 제6부대가 현재 피난중이며 그를 적의 육군부대가 뒤쫓고 있으므로 적을 저지하여 아군이 대피하게 하라는 것이다.


쫓기고 있는 의용군

미션컨디션
의용군부대 전원이 맵 좌측까지 도착할 동안 적과 교전, 의용군전원이 쓰러지면 미션 실패

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×3
소드파이터(ソードファイター)×2
스나이퍼(スナイパー)×2
픽스(フィクス)×1
데라이차트(デライツァート)×1

동행군
소드파이터(ソードファイター)×3
스나이퍼(スナイパー)×2

공략포인트

북쪽에 있는 의용군이 왼쪽으로 도망칠 수 있도록 적들을 막아주어야 하는 곳이다. 시작과 함께 적 데라이차트가 동맹군 소드파이터 3명에게 독공격을 해 오므로 꽤 성가신 판이다. 힘들어 보인다면 우선 독에 걸린 녀석들은 상관하지 말고 스나이퍼만이라도 확실하게 대피시키자. 이곳에서도 역시 트루퍼는 조심해야 한다. 만약 의용군중 한 명이라도 적들에게 당하는 자가 생기면 적을 전멸해야만 한다.


의용군들이 동행군

PLAY STATION

PLAY STATION

미션 3

결국 화이트 서지의 활약에 의해 의용군은 무사히 탈출하게 되었고 보고를 받은 그리포드는 직접 전장으로 나서게 된다. 의용군의 무사 탈출로 사기가 높아진 빌간테스와 그스코는 적에게 총공격을 감행하고 이에 화이트 서지도 참전하게 된다. 화이트 서지가 첫기습을 감행하고 그 뒤를 나머지 강습부대로 공격하여 그리포드를 끌어내겠다는 작전이다. 이 작전에 따라 화이트 서지는 게이트에 도착하고 적경비병들은 놀란 나머지 그들을 맞이한다.


열받은 그리포드


떼거지로 나오는 적들

미션컨디션
돌진해 오는 마리오트군을 격파한다. 그후 톰의 마법으로 기총대를 파괴한 뒤 기지내로 잠입한다.

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×5
스나이퍼(スナイパー)×2
마스크맨(マスクマーン)×2
위저드(ウイザード)×3

공략포인트

처음부터 대규모의 적들이 몰려나오므로 우선은 마비나 잠공격으로 적들 2~3명을 행동불능으로 만들자. 이곳에서도 제일 성가신 적은 역시 트루퍼. 적들을 모두 죽이기 전에 양쪽의 총기를 파괴해도 미션 클리어.


레이스의 잠공격


이곳을 폭파해라

미션 4

적관문을 파괴한 화이트 서지는 우선 캠프로 돌아온다. 사령부에서는 또 새로운 지령이 내려와 있었다. 우선 현재 적 3개사단이 아군의 총공격을 받고 북쪽의 아로성 부근에 집결해 있는데 그 안에 그리포드가 있을 것이라는 것. 그리고 이 주변의 적들을 한사단씩 없애면 그리포드가 고립된다는 것이었다. 하지만 이것은 다른 아군이 할 일이고 화이트 서지에게는 다른 명령이 내려졌다. 그것은 다음과 같다. 우선 엘바니아가 동맹의 의지를 밝혔으며 그 증거로 비공부대를 파견한다는 것이었다. 이 비공부대를 엄호해 주기 위해 성곽 근처의 대공포를 파괴하는 것이 화이트 서지의 임무. 만약 이것이 잘못되면 체포작전은 연기되야만 하는 것이다.

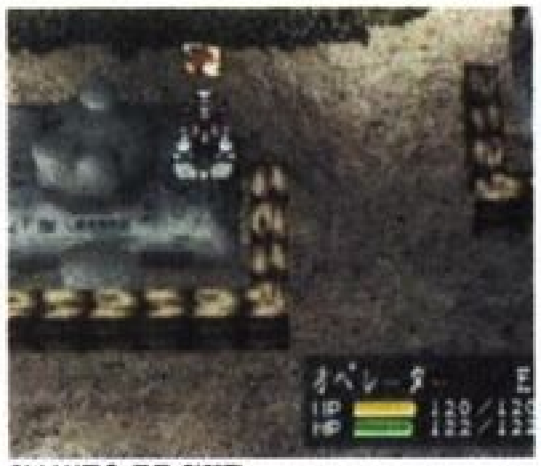
미션컨디션
기지내의 4개의 포대위에 있는 오페레이터를 모두 파괴한다. 시간내에 이것을 수행하지 못하면 타임아웃으로 미션로스트

등장하는 적
트루퍼(トルーパー)×2
스나이퍼(スナイパー)×3
소드파이터(ソードファイター)×3
위저드(ウイザード)×4
오페레이터(オペレーター)×4

공략포인트

위쪽에 있는 4개의 포대위에 서 있는 오페레이터를 모두 없애는 것이 급선무. 시간이 별로 없다. 적들은 우선 상관하지말자.

최소한의 피해를 입히면서 진행하는 것이 좋을 것이다. 오른쪽 아래의 오페레이터가 가장 처리하기 힘들 것이므로 처음부터 녀석을 없애두자.


이 녀석들을 모두 없애자

미션 5

화이트 서지의 대공포파괴작전이 성공적으로 끝남에 따라 엘바니아 부대는 무사히 폭격을 성공시켰다. 그후 화이트 서지는 그리포드와 대면하게 되었다. 하지만 그리포드는 배리어 속으로 숨어버리고 화이트 서지는 그를 잡기 위해 적들과 싸우게 되었다.


엘바니아의 폭격


나타난 그리포드

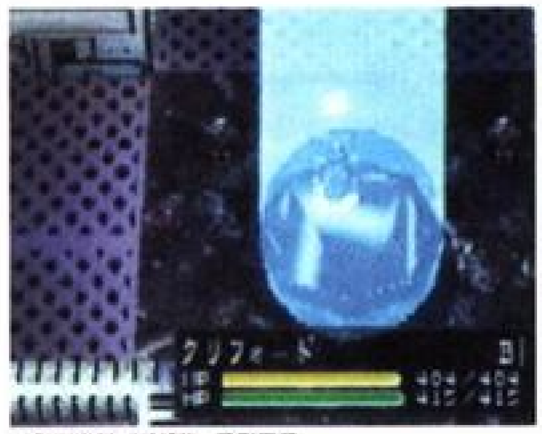
미션컨디션
마리오트제독 그리포드를 쓰러트린다. 오페레이터를 모두 없애면 바리어가 사라진다.

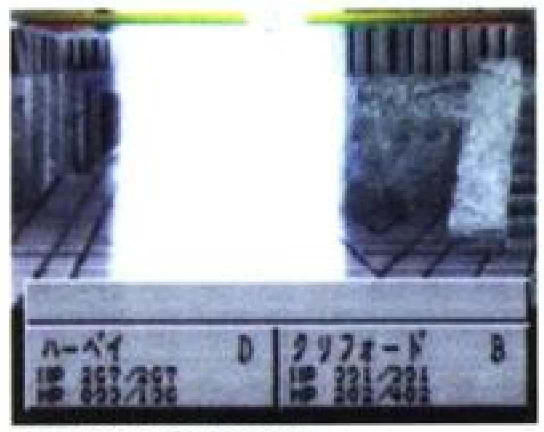
등장하는 적
그리포드제독 위저드(ウイザード)×4
픽스(フィクス)×2
데라이차트(デライッアート)×6
오페레이터(オペレーター)×2

공략포인트

맵을 살펴보면 양쪽으로 계단이 있는 것을 확인할 수 있다. 하지만 계단으로 먼저 올라가버리면 안쪽에 숨어 있는 두 마리의 위저드를 놓아주게 되므로 신중히 생각해서 진행하자. 양쪽으로 갈라지는 것보단 한쪽으로 몰려가는 것이 좋으며 픽스를 확실히 없애야 쉬울 것이다. 역시 데라이차트의 독공격을 주의하지 않으면 고전하게 된다. 그리포드는 범위4의 특수공격을 사용하는데 약 200의 데미지를 입게 되므로 섣불리 다가섰다간 뼈도 못


여기서도 이 두 마리를 없애자


배리어속에 숨어있는 그리포드

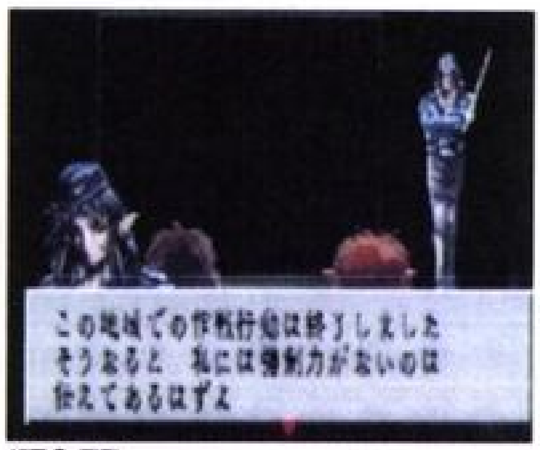

그리포드의 공격은 매우 강하다

추리게 된다. 우선은 주변의 픽스와 데라이차트를 마비시킨 후 오페레이션을 죽이고 5칸정도에서 기다리고 있다가 그리포스의 차례가 지난후에 공격한 후 빠지는 전법을 사용하자. 2~3턴정도 이런 공격을 가하면 이길 수 있을 것이다.

미션 6

결국 화이트 서지에 의해 그리포드는 중상을 입게 되었다. 화이트 서지는 그에게 투항할 것을 권고했지만 그는 자살로써 끝을 맺었다. 캠프로 돌아온 대원들은 남부에 홀로 떨어진 의용군이 또 있다는 이야기를 듣고 그들을 구하러 간다. 하지만 그곳에 있는자는 바로 전작의 주인공격인 아인이었다.


그리포드의 최후


새로운 지령


이 자는?

공략포인트

아인은 화이트 서지와 꽤 많이 떨어져 있지만 아인은 거의 데미지를 받지 않는다. 그러므로 5턴정도는 무난히 버틸 수 있을 것이다. 적들은 골고루 등장하지만 아인이 1/3정도는 해결해 준다. 별로 어렵지 않는 판이므로 OPM을 모으려면 전원 출격하지 말자. 이상한 것은 적들이 아인에게 특수공격을 사용하지 않는다는 것인데 우리편에게는 사용하므로 조심하자. 웬만하면 아군을 5명 이상 데리고 오지 말자.



아인의 화려한 필살기

미션컨디션
그스코 의용군 아인과 합류하여 마리오트군을 전멸

등장하는 적
위저드(ウイザード)**×2**
픽스(フィクス)**×2**
트루퍼(トルーパー)**×2**
소드파이터(ソードファイター)**×3**
프리조나(プリゾナ)**×2**

동맹군
아인

섹션 에필로그

룩소돌 혁명 전설의 용사 아인 맥드갈… 은색의 뢰명이라고 세상을 떨게 했던 남자가 지금 여기에 있다… 하지만 고난을 초월한 듯한 그 모습에서는 의외라고 할정도로 살기가 없고 여자라고 의식시킬만한 따뜻함을 느끼는 것은 나뿐일까… 이것이 수많은 전장을 누빈 남자인가? 상상을 초월하는 수라장을 보아온 그의 눈에 우리들은 어떻게 비춰졌을까. 그것도 알 수 없었다… 이런 병사는 처음이었다… 아니 또 하나의 짚히는데가 있었다… 그래… 하베이 윈스톤. 동맹으로부터 선전포고로 인해 본격적인 전쟁상태로 들어간 것을 알게된건 이 직후의 일이었다. 나는 줄곧 그의 얼굴을 훔쳐보았다… 아인 맥드갈은 변함없이 초연했다.

섹션 4
섹션 프롤로그

마리오트 서남전선에 걸쳐 육군의 맹장이라고 알려진 그리포드경의 전사는 그루나레임 중심부에 적지않은 충격을 안겨주었다. 대전종결로부터 수십년의 세월이 지나고 평화로움을 만끽하고있던 이들에게 언더클래스의 병사에게 총독이 참살당하는 것은 상상 조차 할 수 없는 일이었던 것었다. 하지만 연합군에게 있어서 이 시민들의 동요는 둘도 없는 찬스였다. 민의를 배경으로한 군사력의 강화를 피할 수 있기 때문이었다.

신창세기 14년 세 번째달. 제국연합군은 전쟁상태에 들어간 것을 발표하고 시에드 브라포드총사가 행한 연설에서는 전략병기의 연용을 통해 적은 돈으로 이길 수 있다고 말했다.

거의 같은 시기에 반대측 빌간테스공국의 버트 발튜크스 총사령관은 비연합국의 수뇌부를 향해 동맹국에의 참가를 외치며 각국에 밀사를 보냈다. 그스코에서의 공국군의 기적적인 활약 등에 용기를 얻은 각 자치국 중에서도 동맹수립에의 빠른 반응을 보인 것은 동부의 로단 수상연방. 동맹국과 로단은 게디스국의 49구역에 동 서쪽의 양측에서부터 섬멸전의 실행을 합의했다. 이것이 '더블 레인보우'이다. 그리포드경의 암살은 동맹사이드에서 본다면 전의고조의 큰 성과이기도 했다. 원로원 직할통치구중 하나로써 제국내부에서도 암흑대륙이라고 불려지는 게디스대륙. 지금 전쟁 초반의 대세를 결정하는 대규모의 작전이 시작되려 하고 있다.


게디스 침공작전

미션 6

그리포스를 잃은 제국에 치명타를 입히기 위해 반제국 동맹은 게디스 대륙으로 침공하는 '더블레인보우'작전을 실행한다. 화이트 서지의 임무는 먼저 게디스 대륙에 잠입해 제국병기 플랜트를 파괴하고 동맹이 그곳을 치는 작전이다. 하지만 해로로 가는 위험 때문에 화이트 서지에게는 또 하나의 임무가 주어진다. 그것은 바로 알카디아에 들러 리차드와 해로확보의 밀약을 체결하는 것이다. 타이탄의 체크를 받지 않으려면 마샤는 암살장비를 장비해야 한다.



이번 섹션의 전략

미션컨디션
대원중 한명이라도 통풍구 앞의 창문에 도착한다. 그후 대원전원이 통풍구를 통해 내부로 잠입한다.

등장하는 적
프로그맨(フロックマン)**×6**
J휘시(Jフイッシュ)**×3**

공략포인트

이번 전투에는 새로운 적들이 등장한다. 이중 프로그맨은 물속에서 이동력이 좋지만 땅에서는 반분되므로 우선 위쪽으로 도망가는 것이 좋다. J휘시들은 날아다니므로 조심하자. 이곳에서는 전투보다 빠른 행동이 중요하므로 이동력이 좋은 미네르바를 데리고 오자. J휘시들은 처음엔 움직이지 않지만 서치당하면 그때부터 행동을 개시한다. 자폭으로 공격해 오지만 왜 자폭하는지 모를 정도로 약하다. 미네르

바만 있다면 4명정도의 대원으로도 충분이 수행해 낼 수 있는 전투이다.



이곳까지 한명이 도착하면 OK

미션 2

무사히 잠입에 성공한 화이트 서지는 리차드를 만났다. 리차드는 예전의 일로 매우 미안해 하고 있었다. 하베이는 자신이 리차드의 아버지인 버트의 수하로 들어갔다면서 해로 확보 요청문서를 보여 주었다. 내용을 들은 리차드는 곤란해 했지만 아인이 나타나자 들어줄 생각인 것 같았다.

아인은 리차드에게 힘을 빌려달라고 했지만 이 요청은 들어주지 못했다. 결국 해로를 확보한 화이트 서지는 게디스 대륙으로 건너오게 되었다. 화이트 서지의 다음 작전은 예정대로 캐논포를 마비시키는 것. 이를 위해 대원들은 동력원을 파괴하는 작전을 세운다. 하지만 동맹군의 상륙시간이 별로 남지 않았기 때문에 신속한 행동이 필요하다고 한다.



리차드와의 재회

미션컨디션

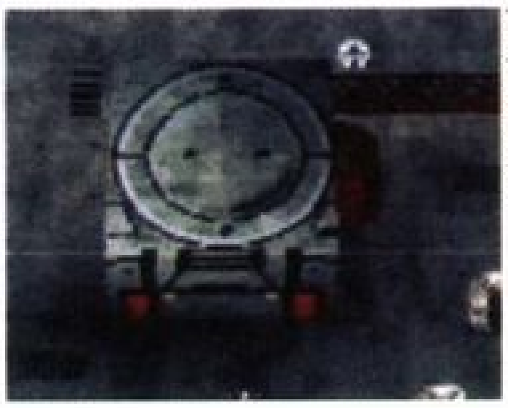
3개의 캐논 동력부에 도착해 모두 파괴한다. 시간내에 하지 못하면 미션 로스트.

등장하는 적

오페레이터(オペレーター)**×3**
키켈크게도(キケルクゲド)**×6**

공략포인트

빠른 시간내에 3개의 동력부를 파괴해야 한다. 새로 나타난 적인 키켈크게도는 HP만 높을 뿐 별로 위협적이지 않다. 3명의 오페레이터를 모두 처리하고 동력부 근처에 가면 자동적으로 폭탄이 설치된다. 이곳에도 6명정도의 대원만 데리고 오면 될 것이다.



이곳이 동력부이다

미션 3

화이트 서지의 활약으로 동맹군의 상륙삭전은 성공리에 끝났다. 캠프로 돌아온 대원들은 다음 작전을 지시받게 되었다. 다음 작전은 20구역 서측에 있는 제국군항에 가서 정박중인 군함 프리게이트를 폭파하는 것. 수병자체는 큰 위협이 아니지만 경보를 듣고 나올 제국육군부대가 문제라고 한다. 화이트 서지는 명령을 받고 적항구에 잠복해 있었고 예정대로 동맹군 양륙함이 항구를 공격했다. 그리고 화이트 서지는 이틈을 타서 프리게이트 폭파작전을 실시했다.



경보와 함께 적들이 쏟아져 나온다

미션컨디션

맵 상부의 적함 프리게이트에 톰이 접근하여 기능을 정지시킴. 제한시간내에 클리어 하지 못했을 경우 미션 로스트

등장하는 적

픽스(フィクス)**×2**
트루퍼(トルーパー)**×6**
프리즈나(プリゾナ)**×2**
키켈크게도(キケルクゲド)**×2**

공략포인트

꽤 많은 적이 등장한다. 하지만 3~4턴쯤에 중앙에 모이게 되므로 광범위 공격을 사용하면 한 번에 많은 피해를 입힐 수 있을 것이다. 적이 반정도 없어지면 톰은 싸우지 말고 위로만 올라가자. 톰이 맨 위에 있는 빨간 문같은 곳까지 가면 클리어.



여기까지 톰이 도착하면 된다

미션 4

톰의 마법으로 프리게이터는 제어능력을 잃고 육상부대도 안전하게 상륙할 수 있었다. 또한 공작부대 덕택으로 캐논포도 발사되지 않았다. 캠프로 돌아온 하베이는 질에게서 근처에 플랜트에서 탈주한 반제국병들이 있는 것 같다면서 출격해 보라고 했다. 한편 정말로 수용소에서는 레지스탕스대원들이 악천후를 이용해 탈주하고 있었다. 하지만 트러사고로 인해 꼼짝없이 잡히는 처지가 되었다. 하지만 이때 나타난 화이트 서지에 의해 구출되게 된다.



프리게이트는 기능정지



탈주하는 레지스탕스

미션컨디션

레지스탕스 탈주병을 구원한다. 레지스탕스 탈주병들이 죽기전에 적을 전멸시킨다.

등장하는 적

픽스(フィクス)**×2**
키켈크게도(キケルクゲド)**×4**
위저드(ウイザード)**×2**
소드파이터(ソードファイター)**×4**

동맹군

스나이퍼(スナイパー)**×3 니콜라이**

공략포인트

오랜만에 나온 전멸지령이다. 레지스탕스와 아군의 거리가 있으므로 이동능력이 좋은 대원을 출격시키자. 레지스탕스는 움직이지 않으므로 전원 구조할 수 있을 것이다. 적들은 중앙으로 나오므로 광범위 공격을 이용해 한번에 큰 타격을 입히자. 역시 5~6명의 대원으로도 충분히 클리어 할 수 있다. 하지만 키켈크게도는 공격범위가 넓으므로 주의하는 것이 좋을 것이다.



영상 효과를 보게되는 제지먼트

미션 5

화이트 서지에 의해 구출된 레지스탕스의 니콜라이는 화이트 서지에 지원하겠다고 했다. 하베이는 극구 말렸지만 그의 뜻을 꺾을 수는 없었다. 니콜라이의 정보에 따르면 플랜트 내에는 위성무기 발사장치가 있기 때문에 우선 이것을 없애야 된다고 했다. 그리고 플랜트 내에는 마인드파워를 사용하지 못하게 하는 장치가 있어 대원들의 특기를 사용하지 못하게 되므로 어려운 전투가 될 거라고 했다. 그러므로 필살기와 관계없는 캐릭터를 데리고 가는 것

이 중요하며 공격 아이템을 많이 가져가는 것이 좋다. 또한 실내전이 되므로 셀퍼는 타고갈 수 없다. 플랜트 내에 대원들이 도착하자 적들은 이상한 장치를 이용해 대원들의 움직임을 둔하게 하였다.


니콜라이가 동료로


플랜트 내에 침입

미션컨디션

맵 좌측상단의 검은 콘트롤박스 앞에 도착해서 파괴한다. 도착하는 것은 누구든 상관없다.

등장하는 적

키렐크게도(キケルクゲド)×2
데라이차트(デライツァート)×6
네크로만사(ネクロマンサー)×4

공략포인트

적들의 수는 적지만 역시 필살기를 못씀에 따라 고전하게 된다. 열받는점은 적은 필살기를 쓸 수 있다는 것 그리고 다른 판도 마찬가지이지만 MP없이도 특수기술을 잘도 쓴다는 것이다. 왠만하면 싸우지 말고 이동능력이 좋은 니콜라이나 하베이를 콘트롤박스로 보내자.


이것이 컨트롤박스

이곳의 데라이차트는 광범위 돌진 공격을 사용하므로 이것도 주의해야 할 것이다. 바로 전투로 이어지므로 대원을 모두 데려오는 것이 좋다.

미션 6

컨트롤 박스를 부수면 전원 아래층으로 내려가게 된다. 그곳에는 에레노아와 그루나레임사이에서 만들어진 하프그루나레임 에리나 해커스가 있었다. 그녀는 하베이에게 자신과 손을 잡고 세계를 다스려보자고 했지만 이 말을 들을 하베이가 아니다. 결국 화이트 서지는 그녀와 결전을 치루고 키러사테라이트도 방지하게 된다.

화이트 서지는 마지막까지 싸워 힘겹게 에리나를 쓰러트렸다. 하지만 그녀는 키러사테라이트는 막을 수 없으며 랄바의 봉인이 풀어진 지금이야말로 자신을 에레노아족의 제니스가 실현된다면서 기뻐했다. 그녀의 말대로 결국 키러사테라이트는 하늘로 올라가고 말았다.

미션컨디션

키러 사테라이트가 발사되기 전에 에리나 해커스를 쓰러트린다.

등장하는 적

위자드(ウイザード)×2
키렐크게도(キケルクゲド)×4
데라이차트(デライツァート)×4
오페레이터(オペレーター)×2

공략포인트

맵을 보면 적들이 분산되어 있다. 키켈크게도가 도착하면 싸움이 어려워 지므로 단기전으로 끝내자. 위저드는 처음에 움직이지 않으므로 무시하고 데라이차트를 확실하게 없애자. 그리포트와는 달리 에리나는 맨 마지막에 행동한다. 에리나의 공격은 범위가 매우 넓으므로 조심해야 할 것이다. 아인의 특수기를 이용하면 쉽게 이길 수 있다.

섹션 에필로그

어떻게 된 것인가. 아직도 살아있다. 동맹군은 더블레인보우 작전을 성공리에 종료하고 프랜트의 위에 의사당을 만들고 있다. 파괴의 흔적에 다시 창조란 말인가… 도대체 우리들은 무엇을 하고 있는 것인가? 머리속에서 취기가 흘러나온 탓인가? 말도 안되는 철학을 떠벌이고 있는 동안 졸려왔다. 그루나레임 버닝 바이러스라고? 알 필요도 없어! 다음에 깨어날 수 있는 것 만을 기도하는 것 뿐이야… 내가 할 수 있는 것은…

섹션 5
섹션 프롤로그

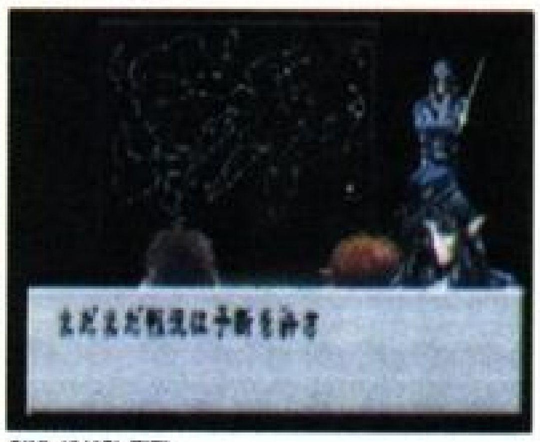
신창세기 14년 6번째달. 동맹군의 더블레인보우 작전의 종료와 함께 게디스 대륙에 걸친 구 스크테리아 총독부 세력은 일소 되었다. 군사병기용 플랜트가 있던 장소에는 동맹조직 본부의 건설이 서둘러져 일곱번째 달로 예정된 동맹결의를 기다리고 있었다. 게디스동맹결의에 참가하는 각국은 특사를 이 섬으로 보내 버트 발튜크스와 굳은 악수를 교환하고 정치 군사 경제 등에 협력을 같이한다고 했다.

한편 늦게나마 무거운 몸을 일으킨 원로원은 게디스 동맹의 방지를 위해 연합국의 하나인 카타로프에게 게디스대륙에의 대규모 폭격을 명했다. 날디노 반도에 대해서도 알카디아 해방군의 교두보에 대해 코벨도크는 기병중심의 백병전과 비행유니트를 이용한 전격공격을 개시 시켰다. 이에 한발자국 물러섬없이 공국군과 로단군도 원군을 보냈다.


새로운 세력이동

미션 1

몇달간의 휴식을 취한 화이트 서지에게 사령부에서 명령이 내려왔다. 코벨도크군과 격전을 치루고 있는 날디노반도의 해방전선을 지원해 주라는 것이었다. 그후 동맹회의의 엄호를 위해 다시 귀환해야 한다. 톰을 이용해 날디노 반도의 사정을 알아본 화이트 서지는 화이어 크라우드로 상륙해 우선 코벨도크군의 전선부대를 격파하게 되었다. 근처의 적 방어선에 도착한 화이트 서지는 방어선을 뚫고 구시가지에 도착하였지만 반제국 세력을 발견하진 못하였다.


이번 섹션의 전략

미션컨디션

맵 오른쪽 아래의 강으로 둘러싸인 곳에 전원이 집결한다

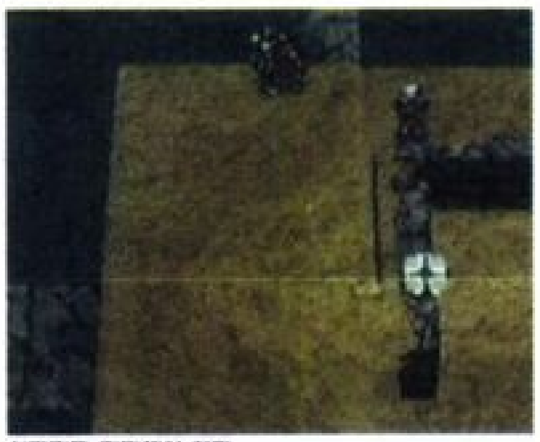
등장하는 적

오페레이터(オペレーター)×2
픽스(フィクス)×2
소드파이터(ソードファイター)×2
트루퍼(トルーパー)×4
스나이퍼(スナイパー)×3

공략포인트

비교적 쉬운 전투. 지도를 보면 오른쪽에 적주력부대가 있는데 아래로 다리를 건너 내려간 뒤 오른쪽으로 가자. 적트루퍼를 마비시키거나 잠에 빠지게 하면 쉽게 풀어갈 수 있을 것이다. 여기서부터는 적 스나이퍼가 광범위 공격을 사용하며 픽스도 공격할 때가 있으므로 주의하자. 많은 대원을 데리고 올 필요는 없다. 오히려 많으면 전부

움직이기 귀찮게 된다.



이곳까지 집결해야 한다

미션 2

캠프로 돌아오자마자 화이트 서지는 다음 임무를 받았다. 그것은 북쪽에서 기지를 건설하고 있는 적 유격부대를 치는 것. 적장을 체포해 오라는 명령도 함께 떨어졌다. 적기지에 도착하자 바보같은 적대장은 화이트 서지에게 싸움을 걸어왔다.



멍청한 적들

미션컨디션
코벨도크 적대장(트루퍼)을 쓰러트린다.

등장하는 적
픽스(フィクス)×1
소드파이터(ソードファイター)×4
트루퍼(トルーパー)×5
스나이퍼(スナイパー)×3

공략포인트

트루퍼들이 매우 많이 등장하므로 조심하는 것이 좋다. 건물들 안에는 스나이퍼도 숨어 있으므로 주의하자. 소드파이터 등은 마비시켜두고 트루퍼들만 노리다 보면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 이곳에는 여러 클래스의 트루퍼가 등장하는데 그중 C급 트루퍼의 공격범위는 매우 넓으므로 주의하자. 5마리의 트루퍼중 천막 앞에 있는 녀석을 쓰러트리면 클리어할 수 있다.

미션 3

적 대장을 잡은 화이트 서지는 이를 이용해 포로 교환에 성공하게 된다. 그리고 몇일 뒤 카타로프가 게디스 섬에의 공격을 시작했다는 정보가 들어왔다. 이 때문에 톰과 3명의 대원은 먼저 게디스로 귀환해야만 했는데, 톰이 먼저 게디스에 도착했지만 위험에 빠지게 되고 이때 뒤늦게 출발한 하베이와 나머지 대원이 도착해 적들과 싸우게 된다. HQ에서는 모든 대원을 출동시켜야 체크를 받지 않게 된다.



적 대장을 인질로 잡은 미샤

미션컨디션
톰부대와 합류후 적들을 전멸.

등장하는 적
위저드(ウイザード)×2
스나이퍼(スナイパー)×4
픽스(フィクス)×2
트루퍼(トルーパー)×3
프리조나(プリゾナ)×2

공략포인트

톰일행이 초반에 공격당하게 되지만 별로 큰 타격은 입지 않는다. 프리조나는 마비공격, 트루퍼는 독공격을 해오므로 이것만 잘 커버하면 쉽게 클리어할 수 있다.

미션 4

무사히 전원 게디스로 돌아온 화이트 서지에게 다음날 열리는 동맹회의를 경비하라는 임무가 떨어진다. 카타로프군에서는 동맹회의를 노리고 폭격과 지상군의 양동작전을 행할 것으로 예상되어 화이트 서지는 의사당 내부 경비를 담당하게 되었다. 다음날 예정대로 회의는 진행되고 적들은 공습을 시작하였다. 동맹군 쪽에서도 비병부대가 출격하지만 적의 위성공격에 당하게 되고 의사당의 고사포대는 유격부대에게 당해 부서진 상태였다. 하는 수 없이 데바이스가 적 폭격기 드래군을 요격할수밖에 없지만 현재의 무기로는 어림도 없다. 하지만 부서진 포대의 고사포를 이용할 수 있기 때문에 이것을 이용해 드래군을 파괴하는 작전을 수행하게 된다.



고사포에 격추되는 드래군

미션컨디션
데바이스가 오른쪽 아래의 부서진 포대의 포신까지 이동. 데바이스가 적에게 당하면 미션 로스트.

등장하는 적
위저드(ウイザード)×6
스나이퍼(スナイパー)×3
트루퍼(トルーパー)×3
프리조나(プリゾナ)×2

공략포인트

이곳의 적들 중 반정도는 처음엔 움직이지 않으므로 빠른 전개를 요한다. 프리조나와 스나이퍼는 마비공격을 해 오므로 조심하자.



데바이스를 여기까지 데리고 와야 한다

미션 5

데바이스의 활약으로 회의는 무사히 끝났다. 하지만 화이트 서지에겐 휴식이 없는 법. 다음의 임무는 귀국하는 요인들을 공항에서 경비하는 것이다. 근처에 아직도 적 유격부대의 잔당이 많기 때문에 매우 위험한 상황이다. 대부분의 운송기가 떠나고 마지막 한 대가 이륙준비할 때쯤 적이 나타났다.

미션컨디션
대기중인 화이어 크라우드가 이륙할 때까지 적과 교전. 적이 한명이라도 화이어 크라우드의 주변에 도달하면 미션로스트.

등장하는 적
스나이퍼(スナイパー)×4
트루퍼(トルーパー)×6
프리조나(プリゾナ)×2

공략포인트

기동력을 지닌 적들이 많으므로 주의를 요한다. 특히 이곳의 적들은 마비공격을 많이 사용하므로 우리도 마비공격으로 맞서자. 방어형 장비를 가지고 오는 것이 좋을 듯하다. 특히 데바이스의 거점 방어장비는 매우 위력적이다. 웬만하면 적 3마리정도를 마비시켜두자.

섹션 에필로그

여기까진 발튜크스 총사령관의 생각대로 일이 진행되고 있다. 동맹군의 특사들은 조인을 겨우겨우 무사히 마치고 돌아갔다. 하지만 서류 한장에 목숨을 걸다니 너무 성급한 것 아냐? 당신들, 우리들이야 용병이니까 그래도 괜찮지만. 어떨까?

뭐 게디스동맹인지 반그루니레임인지 시끄럽지만 대의라는 무거운 짐을 지지 않도록 조심하지 않으면 안될걸. 안그러면 아주 힘들어 질거야!

설마 우리 부대에는 없겠지? 그런 복잡한 생각하는 녀석은… 안 그래 톰?

섹션6

섹션 프롤로그

게디스 동맹의 제일총회는 대성공으로 끝났다. 그중에서 버트 발튜크스 총사령관은 철저 항전을 위하여 몇가지를 제안했다. 그중에서도 계급제도의 철폐를 포함안 재검토 안에는 관심이 집중되었다. 이미 근대화가 진행된 현재로선 합리적이지 않은 제도라고 판단한 버트의 영단이었다. 달리 말하자면 반제국의 전의고조를 위한 교묘한 전술이라고도 할 수 있지만… 전략상의 관심으로 떠오른 것은 당연히 그루나레임의 군사력구축이었다. 그것에 당면한 전선의 지속을 염두한 전략병기의 탈취 또는 카타로프를 붕괴시킬 작전을 착수했다.

다민족국가인 카타로프는 제국에 강한 복종을 보이며 다량의 자금을 제공해주는 원로원이라는 큰 지주를 가지면서 마도사계국가를 포함한 특수실험 통치구를 요구하고 국력 이상의 세력을 가져 '미니 발포모리아'라고까지 불리고 있다. 실권을 잡고 있는 자할드 후작은 군의 총사이면서 실질상의 원수라고 불렸다. 여덟번째 달에 들어 동맹 진영은 GBV부스트 마장부대와 기동부대의 타파를 향해 그스코로부터 본대의 육상부대의 진격을 개시 동시에 게디스로부터 기습을 위해 기동유격부대를 침입시켜 카타로프 내의 활동을 강화했다. 전황은 혼란의 구렁텅이로 빠져들고 있었다.

미션1

동맹회의를 성공리에 끝맺은 빌간테스와 반제국동맹은 카타로프 본국으로 침공하게 된다. 이름하여 '어드밴스드 자하'작전. 이것은 남측의 게디스에서 출병한 특수부대와 북측의 그스코에서 출병한 육군병단에 의한 양동작전이다. 하지만 카타로프역시 제국의 병기고라고 불릴 만큼 군사력이 강한 나라. 방심은 금물이다.

전진기지로 도착한 화이트 서지의 첫 임무는 적 전선기지로부터 남쪽에 있는 채석장으로 향해 그곳에 주둔하고 있는 적대장을 잡아 상부로 가는 문서를 탈취하는 것이다.


이번 섹션의 전략

미션컨디션
카타로프군 전령(오페레이터)를 잡는다. 전령이 맵 상부까지 도망가면 미션 로스트.

등장하는 적
오페레이터(オペレーター)×1
트루퍼(トルーパー)×4
마스크맨(マスクマーン)×2

공략포인트

적들이 별로 등장하지 않는 간단한 맵. 재빨리 위로 이동하여 오페레이터만 쓰러트리면 된다. 처음부터 한명을 정해 쉬지 않고 진격해서 4턴째에는 오페레이터를 죽여야 한다.


어녀석이 전령이다

미션2

화이트 서지는 무사히 적의 문서를 빼앗고 캠프로 돌아왔다. 한편 카타로프의 자할트 진영에서는 빌간테스군을 막기 위해 새로운 마장병기를 투입시키기로 한다.

캠프로 돌아온 대원들은 긴급지령을 받게 된다. 그것은 북쪽에 있는 레지스탕스가 적의 마장병대에 의해 공격을 받고 있으므로 구조하라는 것이다. 적 마장병대에는 소환마법을 사용하는 자들도 있다고 하므로 주의해야 할 것이라고 한다. 북쪽에 도착하자 레지스탕스가 적들에게 공격당하고 있었다. 적들중에는 소환마법을 사용하는 자가 있었는데 그녀의 이름은 신시아. 마샤는 신시아의 어릴적 친구로서 그녀를 설득해 보지만 결국 소용없게 되고 대원들은 레지스탕스 구출을 위해 전투에 들어간다.


자할트와 다크경

미션컨디션
맵 위로 향하는 레지스탕스를 엄호한다. 레지스탕스가 전멸하기 전에 신시아를 잡는다.

등장하는 적
위저드(ウイザード)×6 **다크신시아**
네크로만사(ネクロマンサー)×2

동행군
스나이퍼(スナイパー)×2
키켈크게도(キケルクゲド)×2
오페레이터(オペレーター)×1

공략포인트

레지스탕스의 위치가 처음 화이트 서지와 매우 떨어져 있으므로 빠른 행동을 요한다. 귀찮은 마법사들을 없애거나 행동불능시킨 뒤 신시아를 노리자. 마법사들은 떼지어 이동함으로 한 번에 싹슬이 할 수 있다.


신시아의 공격

미션3

결국 레디스탕스는 구조되었지만 신시아는 도망쳐 버렸다. 캠프로 돌아오자 질은 또다른 임무를 주었다. 신시아가 폐허가된 교회에서 마을 사람들을 인질로 잡고 있다는 것이다. 마샤의 어릴적 친구이기 때문에 죽일 수는 없지만 GBV부스터의 위력으로 잡는 것이 쉽지 않다. 하지만 본부에서 GBV부스터를 무효화 시키는 백신을 보내와 이것을 시험해 보기로 했다.


다시 만난 신시아

미션컨디션
마장부대를 격파하여 신시아를 잡는다

등장하는 적
스켈톤(スケルトン)×6 **다크신시아**

공략포인트

스켈톤 6마리는 무시해도 좋다. 지금쯤이면 미네르바의 광범위 마비공격이 있을 것이므로 이것으로 모두 마비시켜 버리자. 신시아는 물리특수공격 2방이면 보낼 수 있다.

섹션 에필로그

참견하기 좋아하는 녀석 때문에 신시아는 화이트 서지의 일원이 되버리고 말았다. 하지만 귀여워하고 지내는 걸 보니 완전 꽃이네 꽃. 톰 넌 모르겠지만 그 아이가 핀다면 큰일나니까 말야. 어쩌면 데로스카라베의 마녀가 본성을 들어낼 지도 모르지. 천년전쟁때처럼 마장병기의 참극이 일어나지 않기를 기원하자. 톰 너도 말야.

섹션 1

섹션 프롤로그

11번째 월에 들어 카타로프 전선에서는 게디스 동맹군이 건 괄치잔 활동이 공을 세워 동맹군은 카타로프에의 발판을 마련했다. 착실하게 세력확대하여 수도 다레스 포위의 띠를 좁혀갔다. 이에 대해 카타로프와 제국연합국은 통상병기로의 전투에 한계를 느끼고 있었지만 전략병기의 대부분은 원로원에서 운용허가를 하지않아 위기감이 커져갔다. 하지만 연합측도 중부전선의 중요한 거점인 카타로프를 그대로 잃을 수는 없기 때문에 치안집행부대를 중심으로 도시부의 방비를 백병전용으로 바꾸었지만, 노도처럼 습격해 오는 동맹측과 레지스탕스들의 공격앞에서는 맞설 방도가 없었다.

한편 로단과 가란드 사이에서는 너무나도 급격한 전선의 확대를 유념한 양방이 일시정전을 맺었다. 의회에서의 전략적 의견이 인정되지 않는 로단과 트라이포스내의 협력을 받지못한 가란드의 이해가 일치했기 때문이다. 감사제까지 열린 이 정전은 '마누에니티의 휴일'이라 불려 이 지방의 민중들은 기뻐했지만 철저항전을 부르짖으며 전화속에 있던 카타로프총사 자할트의 실소를 사게 되었다.

카타로프의 동남부에 걸친 벨데해에는 제해권을 놓고 해전이 격렬화 되어갔다. 개전 당초에는 코벨도크군의 중장함대가 위용을 떨치고 있었지만 공맹군이 게디스 대륙을 중심군항으로 하며 동맹측의 고속선이 반격을 개시. 많은 해병을 투입하여 38구역에서부터 35구역까지 한 번에 탈취했다. 곤경에 빠진 코벨도크는 31구역의 항공력을 집결하여 저항하여 벨데해는 한층 더 혼란에 빠지게 되었다.

그리고 수도포위의 일각을 다투는 화이트 서지에게는 카타로프총사 자할트의 체포작전이 내려졌다. 밀드라스 갈즈에서도 유수의 빅타운 다레스에서 지금 격렬한 시가전이 불을 뿜으려 하고 있다.


동맹과 제국의 세력대립

미션 1

레지스탕스와 동맹군 육군부대가 수도 다레스로 양동작전을 개시하였다. 그로인해 수도부근에는 시가전이 일어나 매우 혼란한 상황. 화이트 서지는 이를 틈타 황제 자할트를 체포해 오는 명령을 받았다.

미션컨디션
게이트앞의 적을 모두 격파하고 게이트내로 들어간다.

등장하는 적
픽스(フィクス)×2
소드파이터(ソードファイター)×4
마스크맨(マスクマン)×2
스나이퍼(スナイパー)×4

공략포인트

적의 수는 꽤 많지만 중앙으로 몰리므로 광범위 공격을 가하면 한 번에 전세를 뒤엎을 수 있다. 적을 모두 없애면 미션 클리어.

미션 2

카타로프의 자할트는 심복 다크와 함께 연회를 열고 있었다. 하지만 제국에서 파견된 치안부대 대당은 이미 원로원이 카타로프를 버렸다고 하면서 떠나버린다. 원로원에게 버림받은 자할트는 최후항전의 다짐을 굳힌다. 한편 동맹군은 다레스의 서문으로부터 내부로 진격하여 격전을 벌이고 있는 상태. 화이트 서지는 자할트의 행방을 알 수 없기 때문에 그 정보를 가지고 있다고 보이는 두명을 잡으라는 임무를 받게 된다. 그중 한명은 카타로프 마장부대의 행동을 지휘하고 있는 사교로써 중심부의 대성당에 있다고 하며 나머지 한명은 카비라라고 하는 카타로프 육군의 장군으로써 국회의 사당에서 항전중이라고 한다.


놀고 있는 자할트의 일당들

미션컨디션
맵 중앙에 있는 대사제를 쓰러트린다

등장하는 적
위저드(ウイザード)**×12 대사제**

공략포인트

마법사가 12명이나 등장하기 때문에 첫턴이 제일 위험하다. 하지만 첫턴만 잘 넘기면 의외로 간단하게 끝낼 수 있다.

미션 3

대사제를 잡아오긴 했지만 그는 자할트가 있는 장소를 알지 못했다. 하는 수 없이 화이트 서지는 두 번째 인물인 카비라를 잡기 위해 국회의사당으로 향했다.

미션컨디션
일정시간내 전원 오른쪽에 있는 깃발 아래로 집결한다. 그후 깃발을 타고 2층으로 올라간다.

등장하는 적 **적장 카비라**

공략포인트

오른쪽까지 가기만 하면 된다. 연속 배틀이므로 경험치를 모으기 위해 전원을 데리고 오는 것도 좋다.


이곳까지 모두 가자

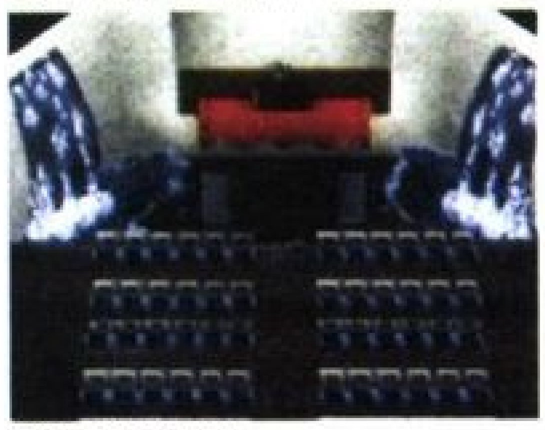
넥스트 배틀

미션컨디션
왼쪽 속으로 도망가는 적장 카비라를 잡는다.

등장하는 적
적장 카비라 스나이퍼(スナイパー)×4
소드파이터(ソードファイター)×3
프로그맨(フロックマン)×4

공략포인트

프로그맨들은 공격하기 까다로우므로 미네로바를 이용해 모두 마비에 걸리게 하면 쉽게 해결해 나갈 수 있다. 카비라는 물리 방어력이 매우 높지만 공격력이 별로 세지 않기 때문에 위협적이진 않다.


함정에 걸려버린 대원들

미션 4

적장 카비라가 자할트가 있는 곳을 말했다. 그곳은 바로 다레스 지하성당. 사건의 원흉인 자할트를 잡기 위해 화이트 서지는 다시 출동


다크경의 정체는?

한다. 지하성당에 도착하자 정보대로 자할트와 다크경이 있었다. 다크경은 자신이 상대하겠다면서 자할트가 도망치게 한다. 그는 전작에도 나왔다가 모습을 감추었던 톨맨이었던 것이다.

미션컨디션

톨맨을 쓰러트린다

등장하는 적

톨맨(トールマン)
소드파이터(ソードファイター)×4
위저드(ウイザード)×2
마스크맨(マスクマン)×4
픽스(フィクス)×2

공략포인트

적들의 저항이 예상외로 거세다. 특히 적들 모두 공격범위가 넓으므로 몰려다니지 말아야 할 것이다. 연속전투가 일어나므로 모든 대원을 데리고 오자. 미네르바의 이류전을 활용하면 적들은 쉽게 잠재울 수 있을 것이다.

톨맨은 우리가 접근하면 갑자기 이공해서 공격해 오는데 공격범위는 매우 넓지만 위력은 그리 세지 않으므로 200정도의 HP만 유지하고 있다면 큰 피해는 입지 않을 것이다. 방어력도 매우 높지만 아인의 특수기술이라면 200정도의 데미지도 줄 수 있다.



톨맨의 특수기술

미션 5

톨맨은 부상을 입자 안개와 함께 사라졌다. 그는 여태까지 자할트를 이용하고 있던 것이다. 하지만 그에게서 놀라운 사실을 듣게 되는데 그것은 바로 하베이가 에레노이족이라는 것이다. 어쨌든 톨맨은 도망가고 자할트도 도망가려 하지만 화이트 서지에 의해 잡히고 만다. 하지만 그도 이상한 기술을 사용하곤 사라져 버린다.



사라지는 다크경

미션컨디션

카타로프군총사 자할트13세를 쓰러트려라

등장하는 적

자할트13세
소드파이터(ソードファイター)×4
픽스(フィクス)×2
스나퍼(スナイパー)×9

공략포인트

바로 앞에 깔려 있는 스나이퍼대를 어떻게 처리하느냐가 급선무. 이 녀석들은 마비탄을 쏘는데 별로 위력은 세지 않으므로 한명이 미끼가 되어 모두 이것에 당하는게 효율적이다.

그후 픽스를 처리한 후에 자할트와 상대하자. 자할트의 능력을 보면 알겠지만 HP 방어력 공격력은 톱클래스이지만 마법 방어력이 낮다. 그러므로 톰의 데스이터를 이용한다면 간단하게 승리할 수 있을 것이다.

섹션 에필로그

이렇게 해서 카타로프에는 반정부 레지스탕스에 의한 임시정권이 탄생했다. 무혈혁명이란 포장을 내걸다니… 도대체 누가 고생했다고 생각하는 건지! 하지만 자할트 녀석은 몇번이고 모습을 보일텐데… 그 녀석은 귀찮아서말야. 뭐 어때 우선은 동맹군을 위해 건배라구!

섹션 8
섹션 프롤로그

군사독재자 자할트의 도주로부터 13일후. 레지스탕스 지휘관에 의한 카타로프 공화정권이 탄생. 임시정부의 수립이 이루어져 빌간테스와 그스코는 동측의 위협으로부터 해방되었다. 하지만 대륙중앙부에는 동맹군에게 아직도 위협이 남아있다. 그것이 전역 전체를 파괴할 정도라는 반양자포를 탑재한 궤도유탄포 '다이다로스'… 연합군이 지상전략병기의 히든카드로 기대하고 있는 무서운 물건이다. 그리고 사실상 다이다로스를 관리하고 있는 것은 천년전쟁 말기로부터 백수십년간을 걸쳐 강한 중립을 지켜온 하네스에이 왕가의 로스펠트왕조… 즉 로스펠트왕조의 방향에 따라 다이다로스의 동향도 바뀐다는 것이다. 어떻게 해서든 중부전선의 피해를 되돌리고 싶은 연합측은 하네스에이의 황태자에게 접근해 로스펠트왕조를 연합의 인형으로 만들 책략을 짰다.

2월 초순에 벨데해 31구역이 동맹에 의한 공습으로 함락되어 알카디아 해방군계의 자치국이 되어 벨데해전은 많은 희생자를 내면서도 동맹군의 승리로 종결되었다. 이 벨데해전의 종결과 함께 남해안의 위협으로부터 벗어난 하네스에이의 동향이 주목되었다. 장기화 예상이 점쳐지면서 지금 작은 폭풍이 불어닥치려 하고 있다.

미션 1

다이다로스를 가지고 있는 하네스에이의 황태자 스테판은 제국과 손을 잡고 병약한 아버지를 협박하여 다이다로스의 가동코드를 알아내려 했다. 한편 화이트 서지에게도 새로운 임무가 떨어졌다. 하네스에이가 제국편으로 붙음에 따라 요새포 다이다로스의 기동을 중지시키거나 파괴하라는 것이었다. 다이다로스는 하네스에이의 북부 산간부에 있으며 그곳에는 황태자 스테판도 있다고 한다.



후레자식 스테판

미션컨디션

스테판을 쓰러트린다

등장하는 적

스테판 픽스(フィクス)×2
소드파이터(ソードファイター)×3
스나이퍼(スナイパー)×2
키켈크게도(キケルクゲド)×2
트루퍼(トルーパー)×4

공략포인트

이곳의 트루퍼는 수면탄 공격을 한다. 범위와 사정거리가 매우 넓으므로 이동에 주의하자. 트루퍼들을 빨리 해결한 후 스테판을 노려야 한다. 스테판은 전방으로 넓은 공격을 구사하지만 별로 위력적이진 않다.

미션 2

위기에 몰린 스테판을 미네르바가 노리지만 미네르바는 레디나에게 당하고 만다. 레디나는 전작의 적인 루크의 딸이자 루이스의 동생이었다. 톰이 레디나를 맡았지만 그녀는 스테판을 데리고 도망가 버리고 화이트 서지는 그들을 따라가려 한다. 하지만 다이다로스는 결국 기동하기 시작하고 하는 수 없이 대원들은 캠프로 돌아오게 된다. 다이다로스는 카타로프의 서부도시를 조준하고 사령부에서는 이것을 막으라는 긴급지령이 떨어진다. 이번 미션은 전원 출격하지 않

으면 체크를 받게 된다. 이제 마지막 3번의 전투를 치뤄야 하므로 최고의 장비로 떠나자. 물론 공격과 회복 아이템도 확실하게 준비해 두어야 한다. 다이다로스 상공에 도착한 대원들은 어떻게든 움직임을 멈추게 하려하지만 소용이 없다. 하지만 이때 어디선가 폭발이 생기고 다이다로스가 멈추었다.


다이다로스는 기동하고

미션컨디션
적 기인병을 모두 물리쳐라.

등장하는 적
파이어볼(ファイアボール)×3
헴머(ハンマー)×6
J휘시(Jフィッシュ)×3

공략포인트

두 번째이지만 사실상 첫 등장인 기계병들. 보면 알겠지만 HP도 매우 높고 방어력도 높다. 역시 문제가 되는 것은 HP가 400대인 헤머인데 역시 공격력은 별로 세지 않으므로 한 마리씩 확실하게 물리치면 쉽다.

미션 3

다이다로스 위의 기계병들을 일소한 대원들은 계속해서 조정장치를 찾아 파괴하는 임무를 수행했다. 미네르바는 모국의 일이라면서 자신이 앞장서겠다고 했지만 아인은 브라이언이 했던 말을 꺼내며 자신이 직접 컨트롤 패널을 부수겠다고 했다.

미션컨디션
아인이 궤도유탄포의 컨트롤 패널까지 도착하여 이것을 파괴함

등장하는 적
파이어볼(ファイアボール)×6
헴머(ハンマー)×3
J휘시(Jフィッシュ)×3

공략포인트

길이 좁기 때문에 적들과 정면대결을 펼쳐야 한다. 파이어볼은 날아올 수 있기 때문에 상대하기 더욱 어렵다. 최대한 빨리 길을 뚫고 아인을 보내자. J휘시의 근처에 가면 자폭에 당할 수 있으므로 조심하자.


이것이 컨트롤 판넬

미션 4

아인이 컨트롤 패널을 부쉈지만 그와 함께 아인도 사라지고 말았다. 하지만 아인을 잃은 슬픔도 잠시. 내부에서 로스팔트왕조가 개발하고 있던 고대병기 미가카도가 나타났다. 다이다로스 속에는 이런 괴물이 숨겨져 있던 것이다. 본부와의 교신이 제대로 되지 않는 가운데 화이트 서지는 이것을 막기 위해 전투에 들어갔다.


고대병기의 등장

미션컨디션
최종병기 미카도의 격파

등장하는 적
미카도 파이어볼(ファイアボール)×6
헤머(ハンマー)×6

공략포인트

우선 하베이의 장비가 바뀐 것을 알 수 있다. 엄청나게 많은 적들이 나오는데 적들의 공격형태가 바뀌었으므로 조심해야 한다. 적들의 공격이 상당히 강하므로 우선 특수기를 모두 사용해서라도 없애버리자. 미카도는 아이템으로 공격하면 HP가 금방 닳지만 400 이하부터는 닳지 않는다. 보통 공격에는 거의 무적이라해도 과언이 아니지만 하베이의 공격에는 많은 데미지를 입으므로 하베이를 잘 이용하자. 또한 미카도의 사정거리는 4이므로 그 안에만 들어가지 않으면 공격받지 않는다.


하베이의 공격은 위력적이다

에필로그

미카도 : 이 모습은 그림자에 불과하다. 내 혼은 영원하다. 기억해두라! 내 이름은 코…바…르…트.

마샤 : 뭐야? 이 녀석 무슨 소릴 하는 거야? 사라져 없어져 버리라구! 에잇!

톰 : 어이 그렇게 가루를 내버릴 필요까진…

미네르바 : 그런 것 보다. 대장과 아인씨가…

톰 : 알고 있어 알고 있다구. 데스 리절트는 운명이야. 자신들도 할 말 없다고.

M2 : 이런 때에 미안하지만 들길 바래. 이번 작전으로 큰 희생을 치루었지만 시간낭비만 해버리고 말았다.

미네르바 : 동맹군은 실패한 건가요? 설마 폐하의 몸에 무슨일이라도?

M2 : 그런 건 아니지만… 반시간 전쯤에 발튜크스 총사에 의한 발표에 의하면 빌간테스와 트라이포스간에 하네스에이의 불가침에 대한 일시적인 휴전협정이 체결된 것 같다.

데바이스 : 어이어이! 농담은 그만하라구. 괴물처리는 완료되었다구! 전선유지는 충분히 할 수 있다구. 반양자포의 위협으로부터도 해방되었으니까 이제부터 시작인데… 무슨 소리야?

M2 : 그러니까 너무 늦었다고 말한 거야. 그리고 이번 중립군에서의 작전전개에 대해서는 적측도 마찬가지겠지만 안좋게 될 거야.

톰 : 바보같은! 젠장 바트 발튜크스! 제멋대로 하고 말아.

M2 : 그렇게 말하지 마라. 빠르겠지만 그대들에게 부여된 임무는 이것으로 끝이다. 대장과 아인의 유체를 회수한 후 화이트 서지는 해체다. 그대들에게 주어진 가석방이 없어지고 이제부턴 자유의 몸이다. 정말로 수고했다. 발튜크스경의 이름을 대신해 감사한다.

톰 : 뭐야, 이제와서 그런 건 이제와선 어떻게 되든 상관없다니. 어차피 두목이 없는 부대따윈 성립되지 않을 테니까.

질 : 마샤씨!

마샤 : 응 7시방향 식별불능의 반응 확인

데바이스 : 괴물 녀석! 아직도 뭔가 숨기고 있는 거야? 다 필요 없어 남은 목숨을 끊어주지! 받아라!

톰 : 어떻게 된 거지?

???? : 어떻게… 데리러 오지도… 않고 말야… 기다렸다구? 듣고 있었어 소령. 여기까지 와서 안녕이라니 그런 소리 하지 말라구!

미네르바 : 하베이! 대장하고 아인씨군요?

아인 : 또 만나게 되었군! 멋지게 나타나려고 했는데 말야

톰 : 걱정하게 하고 말야.

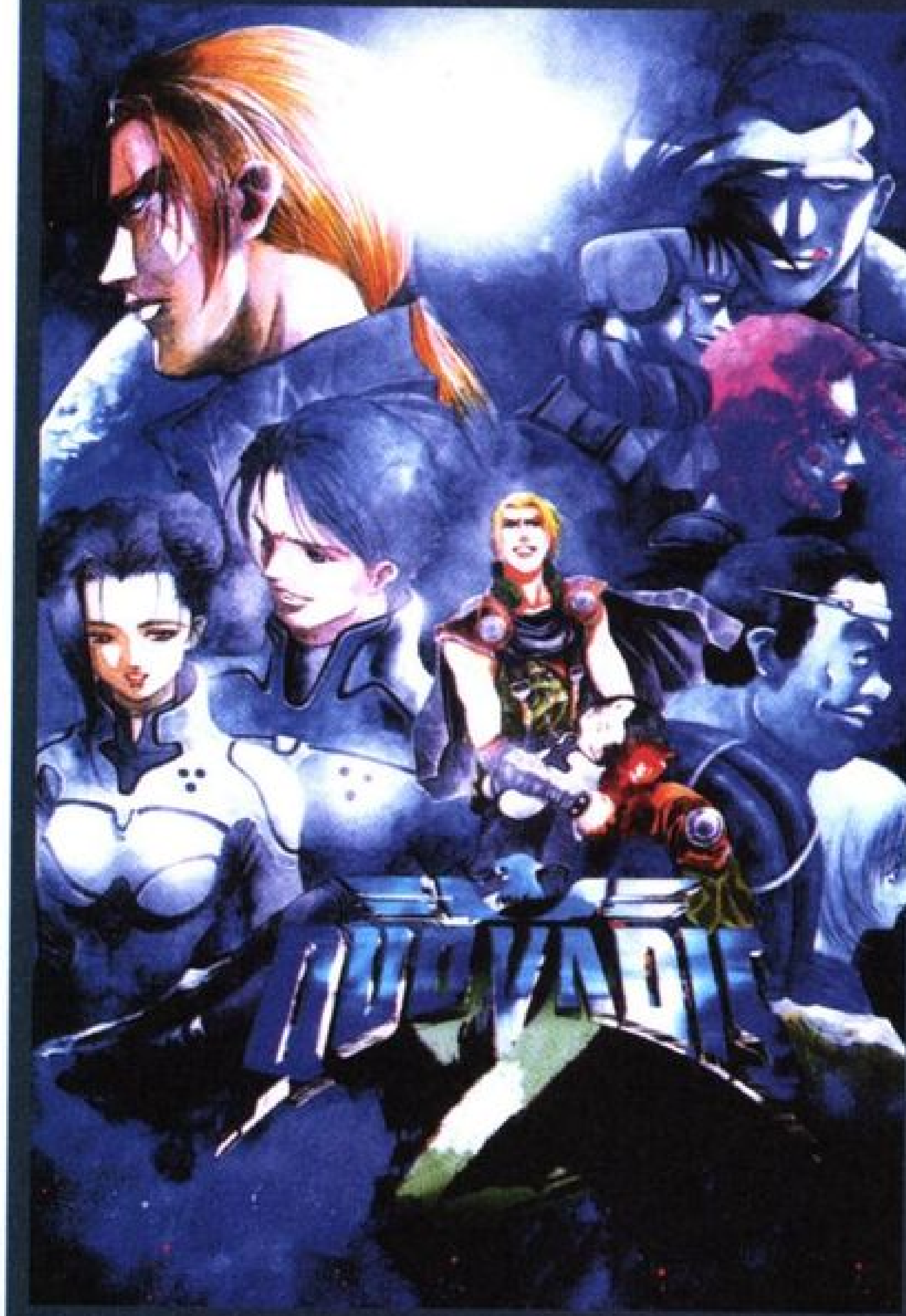
질 : 무슨 일이 일어난 거죠?

아인 : 간단한 이야기야 미카도의 안쪽에 갇혀 있는데 하베이가 빨려들어 오더라고.

톰 : 뭐야? 떨며 숨어 있던 거야?

아인 : 잘됐어! 하고 안도하진 못하구 뭐야? 이 꼬마녀석.

하베이 : 좋아. 헤드쿼터에 전한다. 채널 108. 0700작전 완료. 다음 작전까지 휴식이다. 어이! 걷는데 고생했다구. 데릴러 오겠지?



쿼바디스 2

-혹성강습 오반 · 레이-

전작인 쿼바디스는 새턴의 초기에 나온 전략 시뮬레이션으로 그렇게 호평을 얻지 못했다. 그러나 이번에 나온 2탄은 화려한 동영상과 작전 명령을 들을 수 있다. 1편은 전함 전략 시뮬레이션인데 이번 작은 소규모의 어슐츠 아머라는 로봇전이다.

■제작사:그램스
■장르:전략 시뮬레이션
■발매일:97년 4월 4일
■발매가:6,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★★★
연출	★★★★
사운드	★★
소장가치	★★★

스토리

쿼바디스의 세계. 이 세계는 혹성간의 내분이 심각한 상황이다. 그리하여 등장한 것이 지금 시대의 최고의 유산물인 어설트 아머가 전투의 열쇠로 자리잡히고 있다. 어설트 아머는 인간이 조종하는 최고의 전투로봇으로 목적에 따라서 전투용이 될 수도 평화에 공존하기도 하는 물건이다. 쿼바디스2의 세계인 세테우아의 연도(歷)3086년. 높은 경제력을 지닌 G·O·A의 대통령 취임식에서 테러가 발생한다.

그 때 주인공 오반은 약혼녀 힐다, 친구인 디온들과 G·O·A의 엘리트 사관으로써 대통령 경호의 임무를 맡고 있었다. 그러나 테러가 발생을 한 후에 오반은 테러의 주모자로 몰려서 전 은하계(全銀河)의 지명 수배자가 된다. 오반이 지닌 것은 특AA급의 파일럿 실력뿐. 오반이 테러범으로 몰린지 10년후. 오반의 모국(母國)인 G·O·A의 적인 팔혹성연합군(八惑星聯合軍)에서 용병으로 탄생한다

전쟁의 배경

지금까지 혹성내의 분쟁밖에는 경험을 못해 본 세테우아 은하에서의 처음으로 별들간의 전쟁으로 치달은 것이 쿼바디스2-혹성강습 오반·레이의 배경이다. 세테우아 은하계에는 인간이 거주하는 혹성이 10개가 존재한다. 혹성들 사이사이는 모두 독립체제이지만 그중에서도 최대의 경제력과 과학력을 가진 것이 G·O·A국(팔혹성연합에서는 고아(ゴア)라는 호칭으로 부른다)이다.

고아에 대항하기 위하여 각혹성의 급진파(急進派)가 결성을 한 것이 팔혹성연합이다. GOA대통령 암살 사건 후에 G·O·A는 팔혹성연합군에게 대의명분을 갖고 비난하고 각혹성에서 팔혹성연합 이외의 정권을 세워서 꼭두각시 정치를 하게 하여 군사적으로 개입하는 실정이다. 이 은하계를 놓고 드디어 오반의 활약상이 장엄하게 그려진다.

등장인물





디온 · 화이트
(ディオン・ホワイト
-주인공의 숙적 · 옛친구)

G·O·A군 대통령 경호 소속.
-오반과 같이 특AA급의 파일럿으로 이름을 날린 그는 냉정하고 침착하며 옛날의 친구인 오반 앞에 시험중인 신형AA의 부대를 이끌고 나타난다.

오반 · 레이(オヴァン・レイ-주인공)

G·O·A출신. 혹성강습군단[붉은 전갈]소속
-그는 선택받은 남자다. 우수한 실력과 좋은 성격으로 그는 축복을 받으며 곧 약혼녀인 힐다와 맺어질 수 있었건만 대통령의 테러범으로 오인받으며 그의 인생은 망쳐졌다. 그는 지명수배범으로 몰리며 은하계를 도망다니어 왔다. 10년간의 세월. 그는 있는 것이라고는 인정받은 특AA급의 파이터 실력뿐. 10년간의 용병생활이 그의 착하고 순진한 성격을 냉혹한 리얼리스트로 변신시켰다. 고아에 남아있는 약혼녀인 힐다를 아직도 못 잊고 있다.



힐다 · 베렌스
(ヒルダ・ベーレンス
-주인공의 전 약혼녀)

G·O·A군 소속 기술사관
-기술사관으로써 고아에서 근무하고 있을때에 오반을 만났다. 대통령의 경호후에 결혼을 할 예정으로 있었다. 유능한 기술자이며 군 내부(內部)에서도 특별한 대우를 받고 있다.



도나・아나가리스
(ドナー・アナガリス)
10년전에 대통령 경호대와의 싸움 끝에 사망한 애인의 복수를 위하여 붉은 전갈에서 싸우는 여인.



자이코프・바이스코스
(ザイコフ・バイスコス)
말이 없고 냉정한 용병. 전우(戰友)들에게 자신의 과거에 대해서 일절 말하지 않는다.



시드・갓센
(シド・ガッセン)
원거에 항상 불안한 모습으로 서는 남자. 전쟁을 극도로 두려워하는데 그에게는 다른 비밀이 있는 듯.



네리・카테나
(ネリー・カテナ)
그녀는 8년전의 난민캠프에서 어떤 상처를 갖고 있어 신경과민한 부분이 있는데 그 기질이 적들을 포착하는 능력과 에이스 티게터로서의 능력을 살려준다. 오반이 건네준 신형 스나이퍼기를 타고 적들을 격추시킨다.



테라드・진
(テラド・ジン)
붉은 전갈에서 싸우는 용병. 언제나 입이 가볍고 수다스럽지만 어려운 임무는 언제나 그와 함께 하게 될 정도로 실력은 인정받는다.



아구리・아구이
(アクリ・アグイ)
이상한 이름과는 어울리지 않게 미인이다. 붉은 전갈의 우주 양륙정(宇宙揚陸艇)인 [스콜피오 알파]=[スコルピオα]의 통신사관이다.



닛타・누기바
(ニッタ ヌギヴァ)
붉은 전갈의 초대대장. 10년전 이름을 팔기 위하여(£ …) 대통령 암살을 받아들인다.



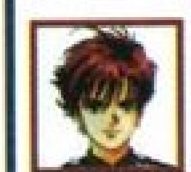
에마・오코나
(エマ オコーナー)
중립의 입장에서 보도활동을 하는 전쟁 저널리스트.



리지아・마카스
(リジア マーカス)
고아의 엘리트 사관으로서 디온의 부하이다. 오반에게 언제나 도전한다.



프랑크・마로니 대통령
(フランク マロニ大統領)
GOA의 대통령. 취임식의 테러사건이 발생한 후에 10년의 장기정권을 구축한다.



할・바란신(ハル バランシン)
전작의 주인공. 자닷슈 출신으로 이브코어 함대 제독으로 이밸기츠 온어를 대표한다.

팔연합군의 기체

A9F-4페론
/A9F-4フェロン/A9F-4「FELON」
격투전용 어설트 아머(FIGHTER ASSAULT ARMOUR)
전신:7.54m 건조중량:4.9t
특징:가볍고 순발력이 높은 기체
격투전에서는 톱의 전투력. 가벼운 장비에서는 보바링이나 대쉬도 가능.
충능력-격투전A 속도B 장갑C 탐색B 탑재병기C

A12M-5모탈
/A12M-5モータル
/A12M-5「MORTAL」
중형 어설트 아머(MEDIUM ASSAULT ARMOUR)
강력한 화력을 지니고 있고 격투전에서도 상당한 능력을 갖춘 만능형 타입이다. 생산성이 최고로 많고 팔연합군의 주력 어슬츠 아머다.
긴급시의 대쉬는 페론에 비해 떨어지지만 평상시의 운행에는 더 쓸만하다
충능력-격투전B 속도B 장갑B 탐색B 탑재병기B

A5S-2M스나이퍼
/A5S-2Mスナイパー
/A5S-2M「SNIPER」
탐색・저격용 다각형(多脚)어설트 아머(SCOUT/SNIPER ASSAULT ARMOUR)
경장갑(輕裝甲)의 대형 어슬츠 아머. 고출력의 바이오리어크터를 탑재하여 강력한 병기를 탑재할 수 있다. 고출력 센서를 장비하여 탐색과 저격에서 위력을 발휘한다. 게임상에서 이 로봇이 없으면 진행이 힘들 정도로 최강의 머신.
충능력-격투전C 속도A 장갑C 탐색A 탑재병기A

A3H-1호보
/A3H-1ホーボー/A3H-1「HOBO」
화력 지원용 중장갑 어설트 아머(HEAVY ASSAULT ARMOUR)
중장갑으로 엄청난 화력을 지닌 어설트 아머. 속도는 늦지만 침공작전에 사용하면 후방의 방어나 장거리 사격으로 아군의 지원사격에는 최고의 위력을 발휘한다. 적재능력을 높이기 위하여 특수 대형병기의 개발 계획이 많다.
충능력-격투전C 속도C 장갑A 탐색B 탑재병기A

쿼바디스 명령편

◆**이동의 방법**-이동(移動)을 선택한 후에 C버튼을 누르면 커서가 변형합니다. 방향버튼으로 루트를 정합니다. 갈 수 있는 루트는 총 9개까지 중단지점(中斷地點)을 결정할 수 있고 같은 장소를 2번 C버튼을 선택하면 최종 목표지점이 결정됩니다. 명령을 받은 기체는 곧바로 이동하기 시작하니 명령을 내리더라도 신중히 하십시오.

◆**적의 발견과 교전(交戰)**-적기(敵機)가 아군의 기체의 탐색범위안에 들어오면 두기체의 사이에 장애물이 없는 한 적기가 모습을 드러냅니다. 적기의 발견시 발견한 인물이 외치는데 사정거리안에 적의 기체가 들어오면 사격합니다.

◆**지형・시선장해(障害)**-기체의 시선(視線)이 방해가 되는 지형에서는 적을 발견할 수가 없습니다. 산을 넘어야 포착되는 적은 아무리 사정거리에 들어와도 공격이 불가능합니다. 또 안개 지역에서는 워낙 시야가 좁아지기 때문에 가까이 접근을 하지않는 한 적을 발견할 수 없습니다.

◆**지형・방어 효과**-방어효과가 있는 지형(숲, 마을 등의 건물들)에 있으면 적의 사격에의한 데미지가 감소됩니다. 역으로 평야나 강, 늪지에서 이동중인 기체는 적의 사격에 언제나 노출되므로 데미지를 받습니다.

◆**격투전(格鬪戰)**-일정거리까지 적기에 접근하면 격투전으로 갑니다. 격투기 페론 등, 격투전력C.C가 큰 기체는 격투전에서 비상하게 유리합니다.

◆**포위효과(包圍效果)**-적을 여러 방향에서 둘러싸서 사격을 하면 명중률이나 파괴력이 증가합니다. 다수(多數)기체로 넓은 각도에서 포위하면 여러 가지 효과가 올라갑니다.

◆**위험지대의 통과(危險地帶の通過)**-평야의 지형이나 산, 언덕을 그대로 통과하는 것은 희생이 엄청나게 클 것입니다. 가능하면 피해가서 다음을 위하여 전력을 아끼는 것이 좋지만 얻을 것은 없는 장소를 지날때에는 다음 방법을 이용하세요.

1.연막탄(煙幕彈)을 사용하여 적의 시야에서 사라진 후에 돌격
2.다수로 뭉쳐서 하나의 적을 집중사격해서 틈이 벌어졌을 때에 돌격
3. 때에 따라 틀리지만 한 방향만을 집중 공략하여 그 곳을 교두보(橋頭堡)삼아 전열을 정비한 후에 돌격

◆**맵 줌 효과(Z버튼)**-Z버튼으로 3단계의 줌을 표시합니다.

◆**부대상황 리스트**-A버튼을 누르면 부대의 상황이 나옵니다. 표시중, 기체의 상황, C버튼을 누르면 그 기체에 커서가 맞추어집니다.

◆**승리조건(勝利條件)**-작전 목적화면에서 각작전에 지시된 대로 조건이 만족하면 작전이 클리어 됩니다.

◆**패배조건(敗北條件)**
1.오반의 기체가 적기에게 격추당했을 때
2..양륙정인 스콜피오α가 파괴될 때
3.각화면의 패배조건에 따라 틀려짐.

※초보자를 위하여-같은 작전 미션에서 5번 게임오버가 되면 그 작전은 패스(PASS)를 할 권리가 생깁니다. 자신이 어려워서 못깨는 스테이지는 5번 플레이하여 패스를 합시다

메인 화면

명령메뉴

◆**이동(移動)**-어슬츠 아머를 이동시킵니다

◆**고속(高速)**-고속으로 이동이 가능하지만 지형의 효과나 시야의 영향을 못 받습니다.

◆**지정(指定)**-사정거리 안의 적에게 공격을 합니다.

◆**병기(兵器)**-특수병기를 사용합니다.
1.연막(煙幕)-연막을 사용하여 적의 시야를 가립니다.
2.조명(照明)-일정시간 주위를 비춥니다
3.간접(間接)-간접공격 실시.
4.일제사격(齊射):미사일을 일제 사격합니다.



전과보고 화면 (戰果報告畵面)

메뉴

◆부대전적(部隊戰績)-현재까지의 누계(累計)를 전적으로 표시합

니다.

◆**개인전적(個人戰績)**-현재까지의 각병사의 누계(累計)전적을 표시합니다.

◆**기체전적(機體戰績)**-클리어한 미션에서 각기체의 평가를 표시합니다.

◆**보충물자(補充物資)**-다음 스테이지에서의 사용할 수 있는 용병, 보충물자를 표시.

◆**시스템(システム)**-세이브(セーブ), 로드(ロード), 옵션(オプション)을 선택합니다.

◆**다음의 작전(次の作戰)**-다음의 미션으로 이동합니다.



플레이의 철칙(鐵則)

평야로 나가지 말라 - 숲이나 시가지 등의 방어효과나 언덕이나 숲, 시가지 등의 시선장해를 주는 지형을 이용하라. 평야의 돌파는 연막사용이나 다수(多數)기체일때나 동시돌격이 효과적이다.
적이 많을 때는 포위를 하여 효과적으로 물리치자

격투기인 F(페론)는 접근전으로 - 역으로 격투전이 약한 S(스나이퍼)나 H(호보)는 접근전은 약하니 지원사격으로 동료들을 받쳐주어야 한다.

변화하는 승리조건에 주의 - 전황(戰況)은 수시로 바뀐다. 승리조건이 변화할 때는 통신에서 전해주니 그대로 행하지 않으면 끝나버린다.

프롤로그

화면에는 축하의 메시지가 들리며 새로운 대통령인 마로니 대통령이 취임식장으로 가는 길이다. 우수한 사관생도인 오반과 그의 친우(親友)인 디온, 그리고 오반의 약혼녀인 힐다 등은 대통령의 경호에 만전을 기하고 있다. 대통령이 연설할 때 웬 사나이가 저격용 라이플을 조준한다. 일행들은 저격의 낌새를 느끼고 대통령을 보호, 다행히 대통령은 무사하다. 일행들은 대통령을 지하통로로 대피시키고 위장 리무진으로 대통령이 피신하는 척 눈속임을 한다. 리무진은 출발하고 오반도 어슐츠 아머에 탑승하여 적들과 싸우러 간다. 힐다에게 주려던 반지를 애석히 바라보며....

파트1 혹성 게이지

미션1

승리조건:적 어슐츠를 전멸

우선 초반의 멤버인 자이코프와 시드, 네리가 각자의 소개를 한다. 그런데 자이코프와 시드는 오반을 믿지 않는 듯. 우선은 네리가 격추당한 것에 당황하지 말고 적이 사격한 장소로 이동을 하여 적을 격추시키자. 처음 지령에 있던 말처럼 산을 이용하여 적을 노리자. 처음 미션인 만큼 적의 수는 적다. 우선은 게임의 요령을 익히자.


닛타와의 만남


스나이퍼가 도착

미션2

승리조건:적섬멸

이번에는 병사들이 2명 더 보충된다. 도나와 테라드의 두명인데 전 미션의 시드들과 이번에 가세한 두명까지가 메인 파일럿이다. 우선은 1번 루트로 전진하기 전에 부대를 2부대로 나뉘어 ①번 방향과 ②번 방향으로 향하자. 우선은 ②번으로 가던 부대는 잠시 멈추고 ①번 쪽의 적을 섬멸시킨 후에 그다음에 ②번 부대는 옆을 노리고 ①번을 노렸던 병사는 위로 그냥 전진하면 자연히 포위망이 형성된다.


도나는 매력적인 여성이다

미션3

승리조건:레드 에리어의 적을 물리치고 3기 이상의 어설트가 도달해야 한다.

이번 미션은 굉장히 까다롭다. 작전명령의 중요성을 깨닫게 하는 실로 타이밍이 승부이다. 우선은 위에 보이는 산이 있는 지형까지 이동하자. 그곳에서 간단한 소규모 전투를 벌인 후에 그 다음이 문제인데 산 다음으로 넓게 펼쳐진 평야를 건너야 한다. 그런데 무작정 건너려고 하면 적의 레이저와 미사일 공격으로 단숨에 박살이 날 정도로 이번에는 화력의 차이가 엄청나다. 우선은 병기(兵器)를 선택하면 새로운 연막(煙幕)이라는 글씨가 있을 것이다. 한 기체당 2번은 쓸 수 있으므로 골고루 투척하자. 연막탄에서는 공격을 안 당하므로 그 안의 적을 신속하게 물리치고 레드 에리어 안에 들어가자. 왼쪽이 비교적 약하니 부대를 3개로 나누어 골고루 침공하든가 한곳으로 모든 기체를 이동시켜 한 쪽을 잠재운 후에 다른 곳을 소탕하든지 하자.


연막이 없으면 절대로 못 갈 정도로 화력차이가 엄청납니다.

미션이 끝나면 하나의 선물이 오는데 신형 탐색전용 어슐츠 아머인 스나이퍼가 부대에 배속된다. 부원들은 모두 자신들에게 올 것을 기대하는데 오반은 부상중으로 출격을 못하던 네리를 지명해서 부대원들의 생각을 엇갈리게 하는데,

미션4

승리조건:적부대의 격퇴
패배조건:적부대의 그린 에리어의 점령

우선은 작전 내용대로 높은 고지대에 아군을 놔두자. 좌우로 산이 보일텐데 그곳에 각각의 기체를 한대씩 두자. 그리고 평지를 바라보는 형태로 하고 그 다음에 스나이퍼를 중간쯤에 두자. 그리고 다른 기체들은 좋을 대로 배치를 하자 일렬로 늘어뜨려도 되고 한 지점에 집결해도 된다. 곧 스나이퍼의 엄청난 화력을 실감할 테니, 이번 미션은 스나이퍼의 엄청난 화력을 실감하는 미션이니 좋을대로 해도 된다. 적들의 선발을 물리치면 닛타의 본대가 가장 위에서 나타나는데 닛타는 오반대가 또 해낸 것을 빈정대면서 부대로 돌아가서 축하파티(?)를 열어주겠다고 한다.

시드는 격분하고 닛타는 시드를 상관반항죄로 처벌하려는데 오반이 자신이 직접 받겠다고 하자 닛타는 실력으로 입증시키겠다며 어설트 아머에 올라탄다.



스나이퍼의 위력은 가공하다


닛타의 축하파티

SATURN

미션5

승리조건:넛타의 격파

넛타와의 1대 1승부이다. 우선은 넛타를 사격하기가 어려울 것이다. 넛타의 기체는 엄청난 스피드로 오반의 주위를 돌면서 사격하는데 우선은 따라가지 말고 넛타의 기체가 멀어져서 시선에서 사라질 때 사라진 방향의 왼쪽이나 오른쪽으로 이동해서 옆구리를 노리자. 사격전은 불리하니 접근해서 격투전이라도 벌이면 오반의 100%승리다.



넛타는 오반을 죽음에 몰려고 했지만

미션6

승리조건:아군 4기 이상이 그린 에리어에 도착해야 한다.

지도를 보면 알겠지만 2개의 행동을 할 수 있는데 하나는 산을 넘은 후에 직선길로 단숨에 그린 에리어로 가는 것과 조금은 느리지만 적의 피해를 덜 받으며 가는 대각선 코스가 있다. 우선 오른쪽 밑으로 피해를 덜 받으며 가는 코스를 이용했는데 좌측 산너머는 적들이 장난 아니게 포진이 되어 있으니 그쪽은 주의해서 가야 할 것이다. 적들은 산이 중턱에 계속해서 1차 2차 방어막을 펴고 있으니 산의 옆에 바짝 붙어서 전진하지 말자. 좌측에서 포위망을 펼쳤던 적의 부대가 다시 내려오므로 그것들까지 완전히 섬멸해야 한다.



그린 에리어로 도망가자

미션7

승리조건:아군의 4기 이상이 그린 에리어에 도달.
패배조건:양륙정의 격추

이번에는 후퇴하는 것이 목적이니 가장 밑의 양륙정까지 내려가자. 조금이라도 대열이 벌어지면 그 떨어진 아군이 집중공격을 받으니 주의하자. 그리고 위에 설명한 것처럼 정확히 10분에 양륙정이 이륙하니 10분 이내로 그린 에리어에 들어가자. 상당히 간단한 미션이다.



양륙정까지 후퇴

※이제부터는 자신이 원하는 대로 별을 선택을 하여 스토리를 진행할 수 있다.

별들의 특징

메일(MALE) - 작은 군도(群島)로 이루어진 별인 마레는 커다란 산업을 형성하고는 있지만 전략적으로는 중요하지 않다. GOA군도 하나의 기지만을 이루고 있을 뿐이니 붉은 전갈이라면 단독으로라도 혹성을 제압할 수도 있다.

얌스크(YAMSK) - 혹성 얌스크는 1년을 통틀어 기온이 낮고 겨울에는 폭우가 와서 환경이 지독하다. 밀도는 낮은데 인구는 많고 해안부에는 게트롤 등의 자원이 풍부하여 전략적으로도 높은 위치에 있는 혹성이다.

바드라(BADRA) - 혹성 바드라는 풍부한 지하자원의 혜택을 받았지만 채굴이 심각하여 지금은 자원이 고갈(枯渴)되었다. 혹성은 전체가 안개로 뒤덮이고 삭막한 폐허만이 존재할 뿐이다. 유일하게 게트·시티는 현재에도 게트롤의 생산량이 존재하기 때문에 GOA에게는 중요한 거점이다.

어스(AS) - 대기중의 산소량(酸素量)이 약간 많고 혹성표면은 정글로 뒤덮혀 있는 별이다.(브라질인가?) GOA의 지배하에 있지만 전략적으로는 중요도는 낮고 진출(進出)의 가치는 없다.

글로브 오버 에이펙스(G·O·A:GLOVE.OVER.APEX) - 혹성 에이팩스는 GOA의 모성이다. 환경의 혜택과 함께 성계에서 독보적인 경제력과 과학력을 지녔다. 우주에 강습저지용 요새를 배치해두고 있다. 완전한 방공체제를 갖추고 있기 때문에 침공은 사실적으로 불가능하다.

오리그(ORIG) - 혹성 오리그는 GOA 다음으로 경제가 발전, 도시화가 진행중이다. 그러나 GOA와는 다르게 이민족의 생활이 많고 정치적으로 항상 불안정하다. 현재 친GOA의 고조프인과 팔연합군이 대립하고 시닐인은 중립을 지키고 있다.

질(ZEAL) - 사막의 혹성 질은 어설트 아머의 주연료인 게트롤이 산재해 있어 전략적으로 중요하다. 그 때문에 양군은 대량의 병력을 투입했다. 개전 이래 대규모의 전투가 계속 진행중이다. 장해지역은 조금이지만 전선은 언제나 유동적(流動的)이다.

무반다카(MBANDAKA) - 밀림으로 뒤덮인 혹성 무반다카. GOA는 유령정권을 세운 후에 20년 이상 혹성의 주권을 빼앗고 있다. 거기에 대항하는 8혹성 연합군은 가입한 독립파들이 게릴라전을 전개, 자치독립을 목표로 하고 있다. 한편에서는 혹성내 평화교섭의 움직임도 있다.

게이지(GAEDDE) - 오반이 처음으로 붉은 전갈에 들은 혹성. 지금은 GOA에 의해 장악을 당했으므로 침공은 곤란하다.

파트2 혹성 마레

미션1

혹성전황 화면(惑星戰況畫面)-해양(海洋) 혹성마레에는 팔혹성, 고아의 소수의 주류군밖에는 존재하지 않는다. 공습부대에 의한 기습이 산발적(散發的)으로 일어나는 정도이다. 붉은 전갈만으로 이 별을 토벌할 수 있을 것이다.

승리조건:적의 진군을 저지
패배조건:그린 에리어의 아군이 전멸하고 적 3기 이상이 그린에리어에 진입.



기지의 그린 에리어만 보호하자

우선은 바로 위에 있는 기지 안의 그린에리어 지역을 주위로 둘러싸서 방어진형을 갖추자. 재빨리 그린 에리어 주위만 감싸주면 절대로 무너질 일이 없는 미션이다.

미션2

혹성전황 화면-공습부대가 파괴된 지금 고아군에는 당분간은 공격을 해 올 전력은 없다. 이 사이에 고아군 기지를 파괴하러 붉은 전갈은 본토에의 상륙을 감행한다.

승리조건:아군의 4기 이상이 옐로우 에리어에 도달하면 된다

역시 미션을 깰려면 가장 북서쪽에 위치한 옐로우 에리어까지 가야한다. 적들도 간간히 출현하고 별 볼일 없는 미션이지만 이동에 장애가 큰 것이 단점이다.



늪지대에서의 이동의 장애

미션3

혹성전황 화면-무사히 상륙에 성공하고 교두보를 확보한 붉은 전갈은 그 여세를 틈타 마레 유일의 고아군 기지의 제압을 시도한다.

승리조건:레드에리어의 적기를 배제하고 5기 이상이 도달하라.

역시 지도에서 설명을 한방향으로 돌격을 하는 편이 좋을 것이다. 위로 쭉 올라가서 곧바로 적의 기지를 습격이 가능하지만 하천에서의 이동은 워낙 불리하므로 방어막을 구축하고 있는 적의 습격을 받을 위험이 높다.



미션3의 지도

미션4

흑성전황 화면-기지제압작전은 성공했다. 붉은 전갈은 우군(지원군)이 도착할 때까지 기지를 방어해야 한다.

승리조건:적 부대의 유격(遊擊)
패배조건:적의 그린 에리어 점령

이번 미션에서는 적들의 공세가 상당히 강력하다. 기지는 가장 북동쪽에 위치하고 있으므로 붉은 전갈의 부대원들은 아래쪽과 왼쪽에 다 포진시키면 된다. 그리고 미션 작전에는 유격이라고는 했지만 적들이 워낙 빨리 공격해 오므로 유격보다는 방어에만 전념하자.



시드가 왜 그러니?

미션5

흑성전황 화면-마레에서 거점 기지를 잃은 고아군은 각지에 잠복을 하여 기회를 노리고 있다. 붉은 전갈은 고아잔당의 토벌(討伐)을 위하여 각지를 전전(轉戰)하고 있다.

승리조건:적의 전멸

이곳은 적들을 찾아내서 섬멸시키는 것이 목적이다. 그러므로 적들이 여러 방향으로 숨어 있으니 우선은 두 개의 부대로 나누자. 스나이퍼는 각각 한부대 씩에 배치하고 2부대 중에서 가장 정예부대를 북동쪽으로 이동시키고 남은 부대는 위로 전진하여 물을 건너자. 위로는 적들이 방어망을 치고 있는데 워낙 뛰엄뛰엄 있어서 쉽게 격파가 가능하다. 그러니 우선은 위로 전진한 부대가 빨리 해결하고 오른쪽의 부대를 도와주는 것이 빠른 해결법이다. 물을 건너는 곳이 많아서 이동이 힘들 것이다.



느낌표가 있는 곳을 잘 기억하자

미션6

흑성전황 화면-토벌작전은 확실히 전과를 올리는 일이었지만 그대신 지역 주민들의 반감을 사게 됐다. 군도마다의 전투로 인하여 지역주민들의 피해가 크고 난민이 대량으로 발생했다.

승리조건:적의 격파
패배조건:양륙정의 파괴

이번에는 아마 지금까지의 미션 중에서 적들의 공격이 가장 치열할 것이다. 적들이 거의 벌떼같이 몰려오는데 잔존병력이 이 정도라면 왜 예전에 본부의 미션 방어망은 "그정도 였을까?" 생각할 정도로 강력하다.



엄청난 공방전

미션7

흑성전황 화면-고아는 이 이상 마레에 주둔할 가치가 없다고 판단하고 전력을 철수시키기 시작했다. 붉은 전갈은 퇴각하는 고아군의 추격을 위하여 흑성의 유일한 우주항구로 향하기 시작한다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 5기 이상이 도달해야 한다.

레드 에리어의 적의 기지를 점거. 우주선을 부수면 된다. 적은 레드 에리어의 주변에 엄청난 방어망을 치고 있다. 적을 신나게(?) 치다보면 갑자기 스콜피오가 공격을 받는다는 통신이 들어온다. 아구이에게서 통신이 들어오면 스콜피오α의 주변에 그린 에리어가 쳐질 것이다. 그곳으로 후퇴하면 된다.

미션8

흑성전황 화면-고아의 군대는 완전 철수. 붉은 전갈은 그들의 뒤를 쳐서 예봉을 꺾는데 성공한다. 그런데 갑자기 새로운 적이 출현하는데. 그들은 고아군이 아니라 마레의 자군대이다. 마레의 자위병들은 붉은 전갈에게 빨리 떠나지 않으면 공격을 하겠다고 한다

승리조건:적들의 격퇴.
패배조건:스콜피오α의 격추. 적들의 그린에리어 점령



갑자기 긴급통신이 들어오고

다시 같은 미션. 이번에는 적을 공격하는 것이 아니라 지키는 것이다. 그린 에리어를 주변으로 사수를 해야 하는데 이번에 적이 많이 나오는 지역은 스콜피오의 왼쪽으로 보이는 물에서 많이 출몰한다. 그러니 주력은 물쪽으로 배치를 해두자. 그리고 위에서는 거미모양의 적측의 스나이퍼가 꾸역꾸역 몰려오니 주의하자.

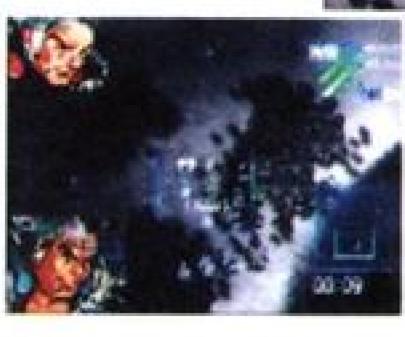


자위군을 주의하자

파트3 흑성 얌스크

미션1

흑성전황 화면-눈으로 뒤덮인 흑성 얌스크. 게트롤 등의 자원이 풍부하기 때문에 격렬한 전투가 언제나 끊이지 않는 흑성이다. 현재는 전략적 거점(戰略的據點)으로 주요 장소는 고아가 차지하고 있다. 팔혹성군은 상황을 타개하려는 중이다.



아군을 후퇴시켜주자

승리조건:우군기(機)가 그린 에리어에 도달.

우선은 아군의 뒤에 붙어서 적이 붉은 전갈을 노리게끔 하자. 그리고 전투. 한 4분 30초 정도만 견디면 되는데 한가지 주위할 점은 위에만 적이 있는 것이 아니다. 아래에도 잠복중인 적이 있는데 아군기를 그냥 아래로 보내면 그린 에리어에 잠복해 있는 적에게 공격을 당하니 반드시 몇몇기가 아군의 뒤를 따라가 줘야 한다.

미션2

흑성전황 화면-현재로써는 전력의 차가 심각하고 전선의 역전은 불가능에 가깝다고 판단 팔혹성군은 전군의 후퇴를 결정했다. 초토작전(모든 것을 불태워서 물자를 안 남기는 전술)을 전개하고 후퇴하는 팔혹성군을 기다리는 적들이 있다.

승리조건:우군4기의 그린 에리어에 도달.

처음에는 내츄럴 아군기가 6대가량 후퇴하는 것이 보일 것이다. 이 4기를 완벽하게 호위를 해야만 미션의 클리어가 가능하다. 아군을 앞지르지 말고 천천히 아군기의 뒤를 밟으며 가자. 적들은 앞에는 나오지 않는다. 숲에 잠복해 있다가 갑자기 아군이 지나갈 때에 맹공격을 시작하는데 우선은 좌, 우 파트를 나누자. 좌, 우에서 적



아군기를 호위하자

들이 자주 나오기 때문이다. 그리고 적을 격추시켰으면 공격당하는 곳을 신속하게 지원해주자.

미션3

흑성전황 화면-팔혹성군은 후방에 방어망을 전개하려고 하지만 워낙 대규모의 군대이기 때문에 물자의 수송이 급해지고 있다. 그때 적의 포위망에 수송물자가 포착되고 말았다.

승리조건:우군 수송트럭(輸送トラック)이 그린 에리어까지 도달.

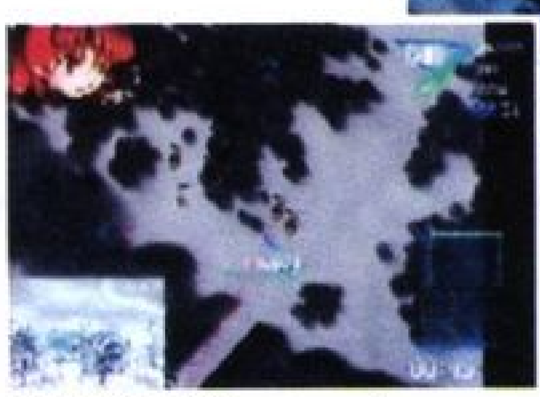
트럭은 모두 4개. 이번 얍스크에서는 이상하게도 호위의 임무가 너무 많다. 이번 트럭의 수송은 군대의 사활이 달린 건이니 팔혹성 연합군이 붉은 전갈을 그 정도로 신임한다는 뜻도 되겠지만, 우선은 트럭의 스피드를 맞추자. 트럭은 약한 공격에도 못 견디니 데미지를 입지 않게 주의하자. 적들은 우선 미리 앞에 있는 숲의 지형에서 많이 출몰한다.



이번 트럭 호위는 신중히 하자

미션4

흑성전황 화면-후퇴를 계속하는 팔혹성군에 대하여 고아는 집요할 정도로 추격해 온다. 하지만 팔혹성군의 초토작전에 의해 고아군도 슬슬 보급에 불안을 안고 있다. 그런 것을 감지한 팔혹성군은 고아 보급부대(補給部隊)의 주둔지(駐屯地)를 판명, 붉은 전갈에게 명령이 내려졌다.



적의 보급부대를 부수자

승리조건:적보급부대의 전멸

북서쪽에 보이는 다리를 이용해서 건너면 트럭들이 바로 보이는데 이 트럭들은 간단한 공격에도 픽픽 터지니 어설트 아머 한, 두대가 속공으로 건너가서 빨리 부수고 다시 다리를 건너자. 트럭을 모두 부수면 가장 밑에 그린 에리어가 생기는데 그곳으로 모두 피신을 하면 된다. 1분 20초정도가 지나면 적들이 속속 출현하니 그안에 모두 해결하고 탈출하자.

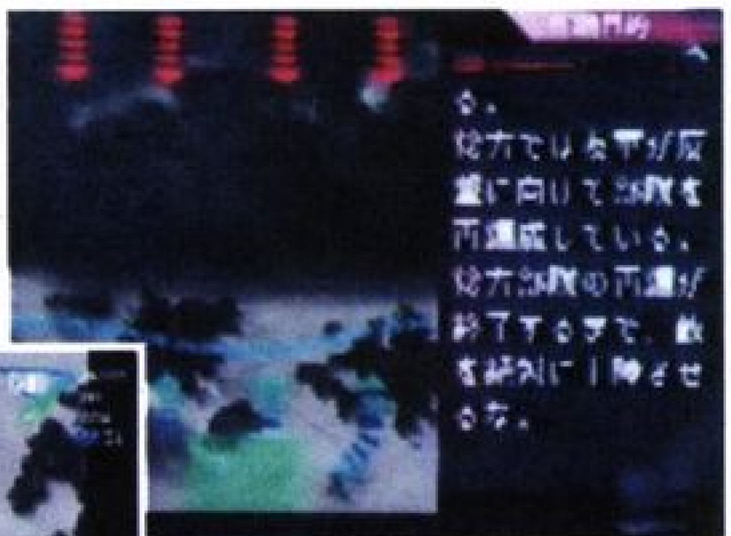
미션5

흑성전황 화면-보급을 잃고서도 추격을 계속하는(병법에는 어긋나지만) 고아군에 질린 팔혹성군은 제 2대륙으로의 후퇴를 하기로 한다. 계속되는 추격을 막기 위해서는 한가지의 방법. 이 난국을 해결하기 위하여 팔연합군은 해안에다 최종 방어선을 전개한다.

승리조건:적의 진군(進軍)을 저지.

패배조건:그린 에리어의 아군의 전멸하거나 적기의 3기(機) 이상이 진입을 하면 실패

이번 미션은 최후의 방어선인 만큼 비장한 미션이다. 우선은 모든 대원들을 일렬로 나열하자. 적들의 방향이 워낙 골고루 출현하기 때문에 한군데라도 뚫려서는 안된다.



얼마나 비장한 미션인가

미션6

흑성전황 화면-보급이 중도에 끊긴 고아군에 대해 팔혹성군은 전군이 반격을 개시하기 시작한다. 전선을 2개월전의 위치까지 되돌리는 일이 점점 성공하고 있다.

승리조건:적의 전멸

우선은 조금만 올라가면 산에 의해서 갈림길이 생긴다. 오른쪽에 적이 많이 출몰하니 정예부대만을 띄어서 오른쪽으로 향하게 하자. 오른쪽으로 간 부대는 숲에서 나오는 적들을, 왼쪽으로 간 부대는 산의 중턱에 잠복하고 있는 적을 부수자.



갈림길이네?

미션7

흑성전황 화면-적 토벌 작전은 성공했다. 붉은 전갈은 스콜피오α와 합류하고 본대(本隊)의 도착까지 이 장소에서 야영을 한다.

승리조건:적부대의 유격

패배조건:적의 그린 에리어 점령/양륙정 격추

조용히 이야기를 하던 일행들. 그런데 갑자기 적의 움직임이 느껴지는데 그 움직임이 예사롭지가 않다. 그때 두려움에 떨던 시드는 갑자기 살려달라고 외치며 난리를 피우는데 자이코프는 겁장이는 남으라며 시드의 출격을 막는다. 그리고 정예들만 출격. 그때 통신 하나가 잡히는데 그는 오반의 옛 친구였던 디온이다. 그는 예전의 동료로 돌아가자고 설득을 하지만 음모로 인해 인생을 망친 오반이 말을 안듣자 공격을 해온다. 이번에 공격을 해오는 기체는 이전에 있던 GOA의 기체와는 틀리다. 이 기체의 이름은 샤도우라고 불리우는데 디온과 리지아의 두 대만으로 붉은 전갈의 정예들을 압도한다. 그러나 샤도우는 아직은 시험용이기 때문에 디온에게 금방 문제가 생기면서 후퇴를 한다. 시드가 두려워 할 만한 무서운 성능의 어설트다.



샤도우의 엄청난 위력

미션8

흑성전황 화면-드디어 고아도 차선책으로 공급을 하기는 시작했지만 벌써 승리의 여신은 팔혹성군에게 미소를 보내기 시작했다. 적의 예기를 꺾은 아군은 진군을 계속하고 있다. 봄이 찾아오는 때에 붉은 전갈은 최초에 얍스크에 낙하했던 그 지점에 도달중이다.



포위를 하자

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 5기 이상이 도달해야 한다.

이번에는 포위작전을 사용하자. 우선은 두 부대로 나누자. 한 부대는 대각선으로 올라가고 한 부대는 산을 타서 위로 전진하자. 적의 공격은 물론 대각선으로 올라가는 쪽이 더 치열하다.

미션9

흑성전황 화면-각지에서 고아는 패주(敗走)를 계속하고 팔혹성군은 얍스크에서의 승리를 확정적으로

인식하게 되었다. 붉은 전갈은 남은 고아의 거점을 포위했다. 여기를 제압한다면 고아군은 얌스크에서 확실하게 후퇴를 시작할 것이다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 7기 이상이 도달해야 한다.

이제 마지막이다. 이번 미션을 끝으로 얌스크에서의 활동은 아군의 대승리로 끝난다. 우선은 강의 건너편에 잠복해 있는 적이 문제이다. 천천히 스나이퍼를 접근시킨 후에 저격으로 끝내자. 그 다음에는 강을 건너자마자 산이 가로막고 있는데 여기에서 두 부대로 나누자. 두 부대의 도착이 같아야 협공하여 쉽게 이길 것이다.



마지막 기지 탈환이다

파트4

강제지령(혹성AS)

강제지령이다. 이번에 혹성 AS에 적의 비밀 공장이 있다는 정보가 들어왔다. 강제지령이라서 일행들은 선택할 여지도 없이 AS로 향한다.

승리조건:네리(ネリー)기의 공장 입구 앞인 레드 에리어에 도달. 공장돌입 후에 오반기의 레드 에리어에 도달하면 된다.

역시 이번판은 네리가 반드시 살아 있어야 한다. 네리가 없으면 이번 미션은 안 일어날지도...공장앞까지 네리를 감싸면서 전진하자. 그리고 다시 공장안의 미션에 들어선다. 가장 위에 레드 에리어가 보이는데 그곳까지 아군이 무사히 도착하면 된다. 이번에는 적들의 방어망을 뚫으면서 가야 하니 주의하자. 오반은 단독으로 공장의 내부까지 잠입을 하고 탐색을 시작한다. 이 공장은 최신예기인 샤도우를 만드는 공장이 아니라 뭔가 다른 거대한 것을 만드는 공장이다. 그런데 갑자기 목소리가 들리는데..그것은 10년전의 약혼녀인 힐다이다. 그녀와의 대화에서 그녀는 오반의 음모계획을 알고 있었는데도 일부로 말하지 않았다.



네리의 범포로 공장의 입구는 열리고



뭔가 더욱 거대한 음모가



10년만에 만난 그녀이지만...

파트5

혹성 바드라

●미션1

혹성전황 화면-풍부했던 지하자원을 무차별 채굴에 의하여 잃어버린 황야의 혹성 바드라. 유일하면서도 현재에도 게트롤을 다량 채굴 가능한 게트 시티는 고아의 세력하에 있다. 게트 시티의 제압을 향하여 팔혹성군은 대규모의 포위작전을 계획한다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 4기 이상이 도달한다.

이번에는 옆의 아군이 있기는 하지만 그들은 작전상으로 붉은 전갈이 일을 다 해결한 후에 출격하는 그런 존재들이니 신경쓰지 말자. 역시 예전의 미션들처럼 강의 반대편에 적들의 방어망이 포진돼 있다. 고속으로 이동을 하던가 회생양을 하나 준비한 후에 그 기체가 당하고 있을 때에 신속한 스피드로 건너자. 역시 레드 에리어의 주변에는 강력한 적의 부대가 많이 있으니 주의하자



강의 건너편의 적들은 좀 곤란한 존재이다

●미션2

혹성전황 화면-신형기(新型機)인 샤도우의 능력을 알아보려는 고아실험부대(實驗部隊)가 스콜피오α에 접근중이라는 정보가 입수됐다. 샤도우의 대량생산(量産)화가 되기전에 기술 해명을 위해 작전을 세우기로 한다.

승리조건:네트탄(ネット)에 의한 샤도우의 포획
패배조건:양륙정의 격추

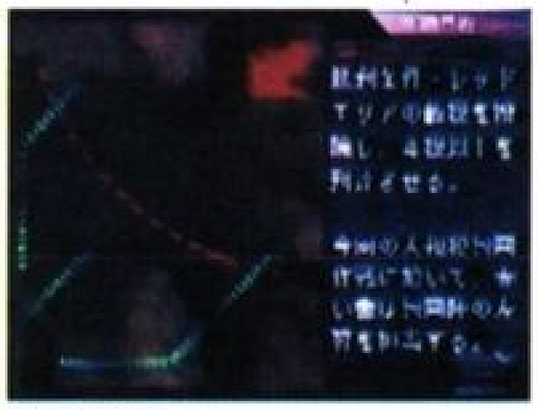
우선은 치열한 사격전을 펼치자. 그렇게 공격을 하다보면 적들의 공격력이 조금은 둔화가 되니 그때 접근전이 강한 페론을 접근시키자. 다른 기체를 접근시키면 곧바로 터져버리니 접근전이 강한 페론을 접근시키자. 그러면 옆의 화면에서 그물이 쳐지는 화면이 나오면서 리지아의 기체가 잡힌다. 리지아는 기체를 버리지만 메인 프로그램을 갖고 탈출을 하고 디온과 같이 달아난다.



스텔스한테 접근만 하면 된다

미션3

혹성전황 화면-붉은 전갈은 교두보를 확보하게 되고 전선은 고아군을 반포위하는 형태로 전개됐다. 이대로 포위의 륜(輪)을 완벽하게 하기 위해 팔혹성군은 진공(進攻)을 개시한다



간단한 미션이다

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 4기 이상이 도달.

미션4

혹성전황 화면-포위작전은 성공하는 것으로 보였으나 고아군의 신속한 반격으로 인해 우군의 전선이 붕괴, 포위망은 분쇄되어 버렸다.
승리조건:적의 진군을 저지.

패배조건:그린 에리어에 자군의 전멸하거나 적이 3기 이상 들어오면 전멸.

이번의 기지를 지키는 임무는 상당히 기습적이다. 워낙 시야가 좁으니 적이 갑자기 뒤에서 나타나도 무리가 아니다. 그나마 시야가 가장 넓은 스나이퍼를 좌우에 하나씩 배치하자. 그래야 좌측과 우측에서 기습식으로 그린 에리어에 들어가는 적을 막을 수 있다. 그리고 시야가 안 보인다고 앞으로 전진하는 것은 금물이다. 차라리 시간을 벌어서 게



너무 안보인다!!

SATURN

임을 클리어하는 쪽이 더욱 효과적이다.

미션5

혹성전황 화면-장기전으로 갈 상황을 타개하기 위하여 팔혹성군은 「밤과 안개」작전을 발동한다. 붉은 전갈 단독으로 적의 후방에 상륙, 게트·시티에 단독으로 기습공격을 한다. 붉은 전갈은 작전에 따르고 바다를 건넌다.

승리조건:아군의 4기 이상이 레드 에리어에 도달

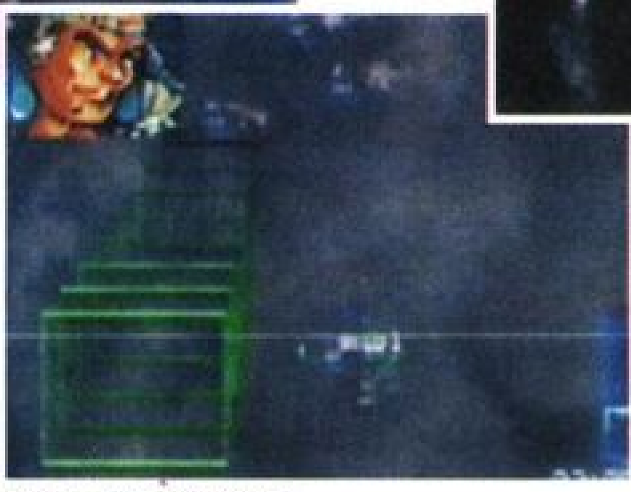
이곳에서부터는 신속한 이동을 필요로 한다. 상륙을 한 바로 위로는 산의 지형이 있는데 그곳에서는 적들의 소규모 부대가 방어막을 구축하고 있다. 여기에서의 이동은 힘드니 모두 한 방향으로 집결하여 전진하자.



산의 지형에서 진군은 느리다

미션6

혹성전황 화면-상륙지점에서 적의 유격을 돌파한 붉은 전갈은 작전 속행을 위해 내륙부(內陸部)에서 진군을 계속하고 있다. 폐허부근을 지나게 된 붉은 전갈은 예상밖의 적부대와 조우한다



이번에는 스콜피오의 호위이다

승리조건:양륙정의 레드 에리어 도달
패배조건:양륙정의 격파

중간쯤을 지날 때에 주의할 점은 적이 뒤에서 출현한다는 점이다. 만약 스콜피오를 소홀히 놔뒀다면 적의 공격을 그대로 받을 것이니 한 3기정도면 충분하니 반드시 호위하자. 다른 부대는 미리 가서 적을 물리치는 방법을 하자.

미션7

혹성전황 화면-완전히 채굴이 끝난 폐광에 고아군이 수비대를 배치하고 있다. 주력전선은 아직도 소강상태이다. 붉은 전갈은 한시라도 빨리 게트·시티를 습격을 하여야 하지만 폐허의 경비상태의 자세로 보아 게트·시티 이상의 중요성이 느껴지고 있다.

승리조건:적기를 전멸, 레드 에리어에 2기 이상 도달.

이번 미션에서의 적의 특징은 적들이 안으로 숨어 있다. 그러니까 적들이 눈에 안보이는 구석진 곳에서 아군이 보이면 한대씩 모습을 나타내서 기습을 한다. 간단하게 맨 위까지만 진격을 하면 해결이다. 하지만 너무 간단하다. 하지만 뭔가 이 동굴에는 다른 비밀이 있을 듯 하다.



동굴이 이렇게 간단히 해결?!

미션8

혹성전황 화면-특수광산에서 고아의 목적이 수수께끼로 남지만 이 이상의 활동은 저지할 수 있게 된다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 4기 이상이 도달

마지막 미션이다. 최후의 작전을 성공으로 이끌려면 우선은 적의 기지를 빨리 점령해야 한다. 그 다음에 나오는 것이 적의 지원부대. 그들은 도시를 탈환하려고 필사적이다. 기지 주변에 방어망을 얼마나 빨리 구축하는 것이 승리의 열쇠이다.



점령을 한 후에 다시 수비를 해야 한다

파트6 혹성 오리그

미션1

혹성전황 화면-다수의 민족이 살고 있는 혹성 오리그. 이 혹성이 나아갈 길은 소수민족들의 동향(動向)에 걸려 있다. 현재 프레다 시(市)에서는 팔혹성 수뇌부(首腦部)와 최대의 중립세력인 시날인과 동맹조약외교가 진행 중이다. 붉은 전갈 최초의 임무는 그 호위에 있다.

승리조건:적의 그린 에리어 진군 저지
패배조건:적 3기 이상이 그린 에리어에 진군하여 회담이 중단되는 일

네리가 기계음을 포착하는데 적의 움직임같다는 것이다. 네리의 이런 감은 현실로 들어나고 적들이 기습해 온다. 적들은 그린 에리어에서 대각선 위의 방향에서 가장 많이 쳐들어온다. 그쪽에다 스나이퍼를 2대정도 놔두면 알아서 처리해 줄 것이다. 지금까지 오면서 무기장비에 소홀하신 분은 다양하게 무기장비를 바꿔보자.



잔인한 장면들

●미션2

혹성전황 화면-붉은 전갈의 경호에 의해 시날인과의 동맹조약 외교는 혼란없이 진행됐지만 조약(條約)체결까지는 가지 못했다. 시날측은 고아군과의 접촉을 피해야 한다는 것이다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 토벌하고 4기 이상이 도달.

이번의 미션의 특징은 적들이 없다는(?) 것이다. 적들은 초반에 작전 브리핑에서의 느낌표 지점 외에는 등장을 안하니 그곳까지는 여유있게 갈 수 있다. 초반에 마을들을 지나 바로 넓은 평야가 나오는데 그곳에 들어가기 전에 전열을 정비하고 돌격하자.



프리 기지인 예비의 등장

●미션3

혹성전황 화면-기지 제압작전은 성공했다. 붉은 전갈은 자신들의 후속 아군에게 기지의 방어를 이관(移管)시키고 기지탈환을 위하여 집결중(集結中)인 적부대의 격파를 위하여 그 방향으로 향한다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 토벌하고 4기 이상을 도달
패배조건:양륙정의 격파

샤도우들은 우리편과 교전을 벌이는 것 같지만 이상하게 공격을 당하면서도 아래로 내려가는데 알고 보니 스콜피오를 노리는 것이



이번에는 사도우가 장난이 아니다

다. 일제 사격같은 특수병기를 써서라도 반드시 막자. 엄청나게(자신이 봐서 엄청나다라고 싶으면)공격을 퍼부으면 적들은 왔을 때와 마찬가지로 신비하게 사라진다. 그리고 다시 시작되는 북동쪽에서의 적들의 공격. 역시 북동쪽은 느낌표지점에 적들이 집결해 있으므로 그곳에 가기전에 전열을 정비하고 왼쪽 허리부분과 밑 부분을 동시에 포위. 끝장을 내자.

●미션4

혹성전황 화면-붉은 전갈의 돌파에 의해 고아 중요 군사거점을 포위하는 형태가 됐다. 앞으로의 작전 결과를 변화시킬 절호의 찬스다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 토벌하고 일행기의 5기 이상을 도달시켜라

진군을 하던 붉은 전갈의 일원들에게 충격을 주는 일이 벌어진다. 뉴스에서 시널인들이 팔연합군에게 선전포고를 가했다는 것이다. 작전과는 틀리게 적들이 뒤에서 기습을 해온다. 결국 위에서 진격을 하던 아군의 부대도 박살나고 승리조건이 왼쪽의 그린 에리어의 대피로 바뀐다. 아그리의 통신이 나오면 그린 에리어가 왼쪽으로 나오니 그곳으로 대피하자.



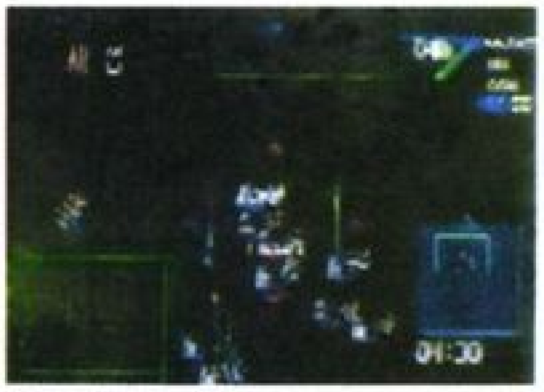
그린 에리어로 대피하자

●미션5

혹성전황 화면-시널인 세력의 예상밖의 선전포고로 인하여 작전은 실패하고 붉은 전갈은 고립되고 만다. 팔혹성군들은 각지에서 고전을 면치 못하므로 붉은 전갈을 구출할 방법이 없는 상황에서 시간은 1개월이 흐른다.

승리조건:적부대의 격퇴
패배조건:양륙정의 격추

1개월간 갇혀 있다보니 붉은 전갈의 일원들은 이제 지칠 대로 지쳤다. 그런데 갑자기 한 병사와 통신이 접속. 그는 자신들을 테토스라고 소수민족의 하나라며 구하러 가지는 못하지만 여기까지 피신을 해오면 지원하겠다는 것이다. 그 말이 나온 후에 그린 에리어가 생기니 그곳으로 피신하자. 문제는 역시 양륙정 스콜피오α이니 호위를 하며 천천히 올라가자. 탈출로가 생겼다고 빨리 전진하다가는 스콜피오가 적의 대대적인 공격을 받고 파손될 것이다. 테토스인들은 에바의 도움으로 일행들을 알고 지원해 준 것이다. 하지만 에바는 일행들에게 왜 그런 일을..?



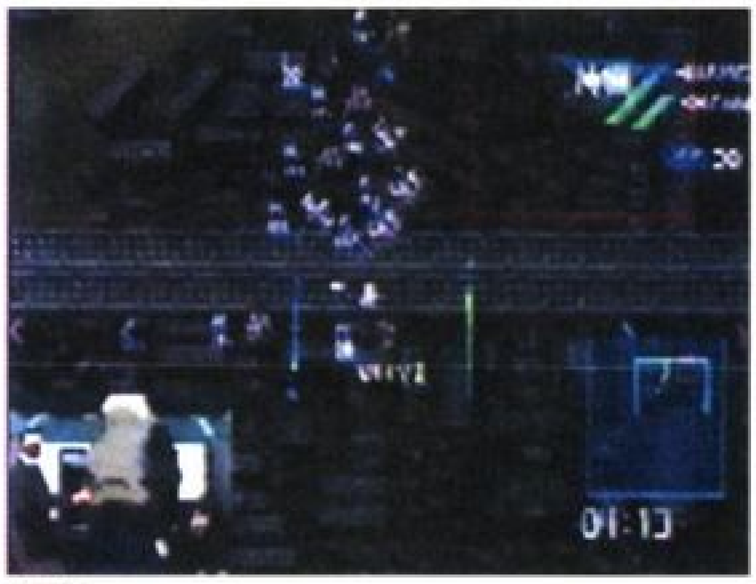
탈출로를 향하여 진격!!

●미션6

혹성전황 화면-테토스인의 구조로 붉은 전갈은 무사히 포위망으로부터 빠져나오게 됐다. 하지만 시널인의 참전으로 팔혹성군과 고아군의 세력은 결정되버린 것이다. 시널인을 고아군에게서 빼낼려면 친고아파의 핵심인물들인 시널인 과격파(過激派)의 수뇌들을 암살하면 가능하다고 보고 작전을 짜기 시작한다.

승리조건:적의 레드 에리어에 진입을 저지
패배조건:적의 레드 에리어 진입

이번 미션은 기지를 잘 보호하고 있으면 된다. 우선은 기지를 둘러보며 적들을 쏠자. 그 다음에 전체적으로 주위를 감싸고 있으면 적들이 몰려오는데 최선으로 방어를 하자. 위와 왼쪽에서 가장 많이 출현한다. 그리고 암살은 요원들이 옆에서 행동하는 것이 보이는데 3분정도가 지나면 요원들이 사격하는 장면을 볼 것이다. 그리고 요원들의 성공함에 따라 승리조건이 바뀌는데 그린 에리어까지 탈출하는 것이다. 서쪽에 그린 에리어가 생기니 그곳으로 탈출을 하면 미션 클리어다.



암살이다

●미션7

혹성전황 화면-시널인 과격파 수뇌부의 암살에 의해서 반고아파가 대두. 팔혹성연합과 시널인의 동맹조약이 체결된다. 이 기회를 틈타 팔혹성은 전선전역에 걸쳐서 공격을 개시한다. 붉은 전갈은 고아 유령정권의 수도가 있는 리그시로 침공작전을 펼친다.

승리조건:레드 에리어의 적을 전멸

우선은 아군의 지원부대가 장난이 아닌데 그들과 같이 진격하자. 그러면 간간히 아그리가 통신을 보내는데 인공위성으로 공격을 할 준비를 하는 것이다. 그리고 카운트를 셀 때는 절대로 멀리 떨어져 있어야 한다.

●미션8

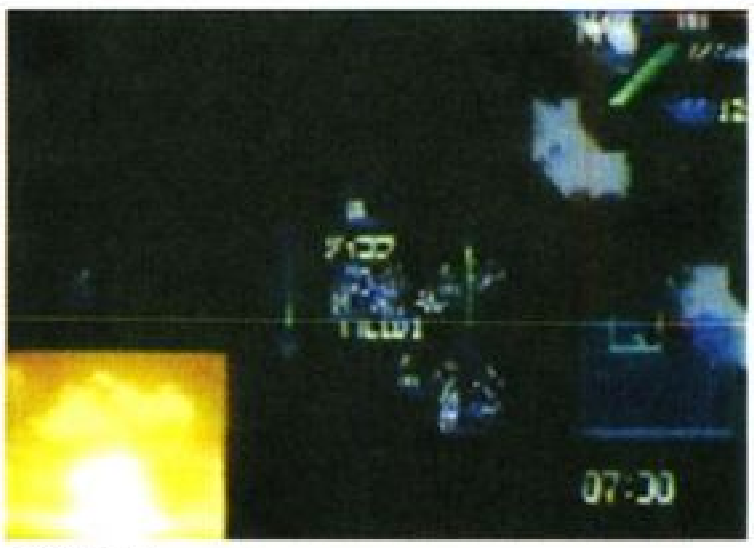
혹성전황 화면-붉은 전갈은 적의 수도인 리그시의 앞에다 전선을 전개한다. 전선의 다른 부대들은 전진이 늦어지고 고아군이 리그시에 지원을 해주는 것도 시간의 문제이다. 리그시 제압의 찬스는 이것이 최후이다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 제압하고 4기 이상이 도달.

이번에는 딱딱 얘기가 맞아 떨어진다. 우선은 2부대로 나누어서 한 부대는 가장 처음의 기지를 제압하고 다른 한 부대는 왼쪽 위의 기지를 제압한 후에 천천히 레드 에리어로 접근. 포위한 후에 적들을 물리치면 된다.



항복인가?



인공위성 발사

●미션9

혹성전황 화면-고아 유령정권은 항복했다. 그 소식을 접한 고아군은 오리그부터의 전면 후퇴를 결정하게

SATURN

되었다. 각지의 우주항에서 군민(軍民)을 태운 우주선이 출발을 하고 있다.

승리조건:적 우주선 격파

이번 미션에서는 아마 모든 미션 중에서 이번이 가장 지원군이 많을 것이다. 엄청난 전차부대의 진격에 적들은 속수무책으로 무너진다. 그리고 가장 위에 있는 적의 우주선을 격파한다. 그런데 문제가 스토리상으로 고아군을 격추하면서 지원군이 민간인의 민간선을 부순 것으로 대사가 나온다.



엄청난 지원군들과 전격

파트 7 강제지령

●미션1

흑성전황 화면-흑성 오리그에서 내란이 발생했다. 고아군이 퇴각할 때 지원군이 파괴한 민간선이 문제가 되면서 다시 민족간의 분쟁으로 치닫는 것이 아니고 내란으로까지 번졌다는 것이다. 반란군은 고아 본성강습작전의 본부와 기능을 하고 있는 우주항과 우주전용병기의 생산공장을 점거하고 있다.

승리조건:레드 에리어의 적기를 제압하고 5기 이상이 도달

우선은 아무쪽으로 진격을 해도 상관이 없다. 2군데 모두 저항이 치열하기 때문이다. 게다가 이번에는 스나이퍼가 없으니 편한 싸움은 이제 기대할 수가 없다. 그리고 절대로 흩어지지 말고 뭉쳐서 한점에 다 집중 사격을 가하라.

●미션2

흑성전황 화면-우주항의 탈환에 성공을 한 붉은 전갈은 다음으로 군기공장으로 향한다. 서두르지 않으면 고아 본성습격작전(本星襲擊作戰)에 지장이 생기기 때문이다. 다소 강제적이지만 단기간에 반란군을 제압할 필요가 있다.

승리조건:보병부대의 레드 에리어의 도달과 적 증원의 저지

역시 우선 초반의 임무는 옆의 트럭을 안전히 보호하는 것이다. 그 다음에 위로 올라가면 트럭은 멈춘 후에 보병 투입의 화면이 나올 것이다. 적들은 오른쪽을 제외하고는 모든 방향에서 나오는데 특히 가장 북동쪽과 서쪽에서 자주 출몰한다. 그러니 그쪽에다 일행들을 많이 세워놓자. 한참을 버티다 보면 백기가 보이고 내란의 저지는 성공한다.



내란 진압에 성공한다

우주항을 탈환하라



파트 8 혹성 고아

●미션1

흑성전황 화면-팔혹성 연합군은 고아 본성 침공작전을 발동, 제 1단계로 사용 가능한 전 우주선을 집결. 수도 상공의 우주요새 1B호를 제압한다. 붉은 전갈은 어슐츠를 오반대와 도나대로 나누어서 우주요새에 돌입한다. 오반대는 레드 에리어를 경유, 우주요새에 착륙한다.

승리조건:우주요새 돌입 후에 4기 이상을 요새 안의 옐로우 에리어에 도달시켜라

우주요새 돌입 후에 관제탑을 점거, 중앙 컴퓨터를 파킹하고 우주 요새를 장악한다. 관제실은 옐로우 에리어로 표시된다. 파킹 중에는 적 어설트의 반격을 저지하고 관제실을 점거하라.



오벤 출격



디온이 출격한다



오벤이 격자잠입에 성공한다

우선은 가장 위의 레드 에리어까지 가면 된다. 여기에서 주의할 것은 단 한가지. 땅에서는 평야지대이지만 우주에서는 운석지대가 적들이 가장 많이 잠복해 있는 지점이다. 스나이퍼가 없으니 우선은 희생을 각오하고 최대로 접근을 하여 공격을 해야 한다. 너무 스나이퍼의 편안한 점을 생각한 그램스에서 난이도를 높이고 싶었나 보다.

●미션2

이번에는 미션이 곧바로 이어진다. 그리고 잠깐 비주얼 장면에서 디온이 출격하는 장면이 보였는데 아니나 다를까 레드 에리어에서 조금 못 미치는 지점에서 출현한다. 그런데 이번에는 절대로 퇴각을 안한다. 적들을 다 죽이기전까지는. 샤도우는 양산형이 결정되어 많은 수의 샤도우가 출현하는데 엄청난 레이저의 공세에 잘하면 일행들의 몇십초도 안되어 전멸될 확률이 있다. 그러니 레드 에리어에 다가가기 전까지는 절대로 뭉쳐서 다녀야 한다. 샤도우에게서 이기려면 모아서 전진하면 그래도 집중사격이 가능하므로 피해를 최소한으로 줄일 수 있다.

●미션3

드디어 우주 요새의 안으로 들어왔다. 처음의 지령같이 옐로우 에리어의 컴퓨터를 점령하자. 그 다음에 시간이 2분정도 걸리는데 그 동안은 나오는 적들을 물리치면 된다.

파트9 최종미션

●미션1

흑성전황 화면-적수도 공략을 개시한다. 작전은 3단계가 된다. 제 1단계는 공중에서 낙하하여 착륙지점을 확보. 제 2단계는 양륙정의 착륙과 어설트 부대의 전개. 제 3단계는 수도를 포위하는 것이다. 붉은 전갈은 2단계째에 단독으로 수도에 단독으로 돌진. 혼란을 틈타서 단기(短期)간에 해결하라.

승리조건:레드 에리어의 적기를 배제하고 5기 이상이 도달하라.

요새는 제압했지만 아직도 대공화포의 위력은 남아있고 방어력은 아직도 건재하다. 양륙정의 흑성착륙은 불가능이다. 어설트부대는 공중낙하를 실시. 우주항을 제압하고 양륙정의 착륙지점을 확보한다.

착륙하면 오반하고 시드만이 적하고 가까운 위치에 떨어진다. 그런데 시드의 행동이 이상해지더니 오반을 공격하기 시작한다. 우선은 시작하자마자 시드를 위로 올려보내고 오반은 빨리 전속력으로 아래로 이동시키자. 오반이 당하면 안되니 다른 부대원들은 전속력으로 오반과 합류하자. 여기서부터 적들의 레벨은 최상급이다. 거의 무차별에 가까울 정도로 레이저나 미사일을 쏘는데 한 번 당하면 못빠져나오니 주의하자. 아주 짧게 이동을 하면서 천천히 이동을 하자.

●미션2

승리조건:레드 에리어의 적기를 토벌한다

확보를 한 우주항에 강제 착륙을 한 스쿨피오로 인하여 보급은 종료했다. 후방 수송선의 착륙과 주력부대의 도착을 위하여 적의 반격을 막으며 고속도로 주변을 제압하고 착륙지점을 확보하라.

우선은 적들을 물리치면서 올라가자. 여기의 적들은 레이저 부대가 어려운데 오반을 감싸면서 올라가자. 레드 에리어에서는 조금 저항이 심하니 흩어지지 말고 한점을 모아서 공격하자.

●미션3

승리조건:레드 에리어에 1대라도 많이 도달

주력부대는 현재 상륙중. 전개후에 공격개시가 된 후에 점점 희망이 생긴다. 현재 적의 지휘계통에는 혼란이 있다. 그렇기 때문에 주력부대를 기다리기 보다는 붉은 전갈은 단독으로 적의 수도에 진입한다. 혼란을 틈타서 대통령 관저를 점거. 전쟁을 종결짓는다.

이 미션은 거의 장난이 아니다. 너무 심하다고 봐도 될 정도로 난이도가 심각한데 적들의 공격이 너무 무차별이다. 방법은 한 대라도 많이 레드 에리어에 들어가는 것인데 그럴려면 오반의 경호가 필수이다. 정면으로 이동하는 방법은 절대로 권하고 싶지 않은 방법이다. 좌, 우의 적들에게 협공을 당하기 때문이다. 우선은 왼쪽이나 오른쪽을 선택한 후에 한쪽으로 위로 전진하자. 그러면 한쪽의 적은 무시할 수 있기 때문이다. 그것도 빨리 위로 올라가야 가능한 일이지만. 그리고 가끔 영문도 모르게 게임오버가 되는 것은 오반기가 격추됐기 때문이니 오반을 절대적으로 호위를 하며 위로 전진하자.


착륙하라


엄청나게 난이도가 높은 미션3


씁스름한 추억의 대통령 관저로 향하는 길


디온과의 전투

●미션4

이번에는 적의 대통령 관저에 무슨 일이 생긴다. 무언가 거대한 물체가 움직이기 시작하는데. 이곳은 예전에 대통령의 경호를 하던 그곳이다. 여기에서는 아군들을 중심으로 모아서 전진하자. 일렬대열로 모아서 전진을 하면서 적을 물리치고 조금 속력을 높여서 전진해야 할 것이다.

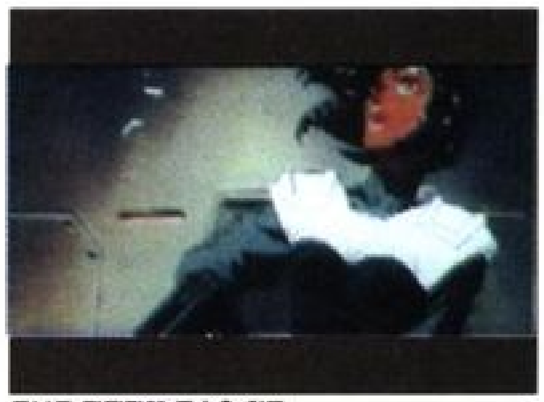
●미션5

대통령 관저에서 나온 물체. 그것은 하나의 흑성급의 위력을 가진 거대 전함이다. 예전의 비밀공장에서 지어진 물건은 이것 같은데. 어쨌든 주역급 파일럿 3명으로 간신히 전함위에 올라온 오반일행은 디온과의 마지막 대결을 펼치게 된다. 디온을 이길 수 있는 방법은 단 한가지. 접근전을 하면 이벤트가 일어난다.

에필로그

디온과의 승부. 디온은 오반을 쳐서 떨어트리지만 디온은 대통령이 발사한 전함의 주포에 의하여 장렬한 최후를 맞이한다. 오반은 도나에게 구출되어지며 전함의 안으로 들어간다. 전함의 심장부. 그곳에는 힐다와 대통령이 있는데 힐다는 대통령의 야망에 저항하며 저지하려 하지만 대통령에게 사살당한다. 그리고 뛰쳐든 오반과 도나. 오반은 힐다의 죽음을 지켜보고 도나도 그 둘을 보면서 자신의 죽은 애인을 생각하는데 도나도 끝내는 대통령의 마지막 저항에 목숨을 잃는다.


힐다는 죽고


도나도 마지막에 목숨을 잃고


두 영웅이 대치한다. 다음을 기약하며 언젠가는 맞서게 될 두 영웅이...

SATURN

© 1996 GLAMS

철권3 전화카드 당첨자 명단

저희 게임챔프를 많이 사랑해 주시는 독자들께 감사의 뜻을 전합니다. 성의의 표시로 철권 3 전화카드를 드립니다. 응모해 주시는 분들은 너무나도 많으나 전원 추첨해 드리지 못한 점 죄송스럽게 생각합니다. 사은잔치는 계속되오니 탈락하신 분들은 다음 기회를 이용해 주시길 바라겠습니다.

김근식 / 대전광역시 동구 자양동 12-3 95/33
강동현 / 경기도 군포시 금정동 무궁화아파트 123-604호
강명용 / 부산광역시 북구 덕천 1동 408-28 29/4
강민수 / 대구광역시 동구 신천 2동 53-3
강병권 / 경기도 고양시 덕양구 화정 2동 948번지 별빛마을 902-801
강종호 / 경남 김해시 봉황동 432-23번지
강형원 / 인천시 동구 송림 4동 8번지 15/3
고영철 / 부산광역시 진구 연지동 240-8 14/6 삼강아파트 A-203호
공현준 / 전북 익산시 신동 동명 연립B-302호
구화수 / 경남 진주시 상대동 57-3
권성호 / 경북 경주시 동천동 733-237
길 석 / 서울시 은평구 불광 2동 291-126호 3층
김가수 / 금정구 구서동 45-88
김기태 / 경기도 동두천시 생연동 356번지
김남구 / 대구광역시 수성구 두산동 58-76번지
김동규 / 대구광역시 동구 신천 3동 143-1
김동수 / 서울시 성동구 성수 2가 123-1호
김동우 / 부산광역시 사하구 괴정 1동 1064-1 2차 자유아파트 1-208
김동현 / 대구광역시 수성구 상동 18-14번지
김민정 / 경기도 부천시 원미구 상동 54-12
김상권 / 대구광역시 수성구 신매동 579 시지동서 1차 256-1606호
김상철 / 경북 김천시 이오면 중광 1리 585번지
김석면 / 대구광역시 북구 노원 1가 45-6
김선웅 / 대전광역시 중구 대사동 161-2 5/1
김성철 / 경남 김해시 봉황동 115-14번지
김성우 / 부산광역시 수영구 망미 1동 450-14 26/4
김성우 / 서울시 중랑구 신내동 449-1 27/3 경원아파트 B-201호
김성찬 / 인천광역시 남구 주안 5동 태화아파트 D동 401호 19/81
김성철 / 대구광역시 북구 산격 3동 20/7 1254번지 2호
김수근 / 경기도 안양시 만안구 박달 1동 130-140
김승범 / 경기도 수원시 팔달구 매탄동 매탄 5단지 522-204호
김영민 / 경북 문경시 모전동 555-13
김영욱 / 충남 천안시 성환읍 대흥리 4구 88-3
김영운 / 경기도 안양시 동안구 평촌동 부영아파트 704-707 11-2BL
김영호 / 충북 청주시 상당구 우암동 757-6번지
김용지 / 대전광역시 한빛아파트 132-1505호
김장훈 / 부산광역시 진구 연지동 화인아파트 101-1907호
김재훈 / 경북 청송군 진보면 이촌 1리 14번지
김재훈 / 대구광역시 수성구 지산동 예덴아파트 105-209
김정민 / 경기도 안양시 비산 2동 430-14
김정훈 / 인천광역시 남동구 만수 3동 865-26 28/4 기쁨빌라 3동-B01호
김종은 / 서울시 광진구 화양동 35/55
김주하 / 부산광역시 동래구 명륜 2동 169-16 16/3
김준서 / 서울시 광진구 능동 282-1
김지원 / 대전시 동구 가양 1동 441-33번지
김진현 / 경기도 양주군 회천읍 덕계리 452-1 성심 5-303호
김충석 / 서울시 송파구 신천동 11번지 장미아파트 29-703
김치환 / 충북 청주시 흥덕구 모충동 551-6 21/1
김하룡 / 경북 영주시 풍기읍 백 2리 666-17
김한웅 / 강원도 삼척시 남양동 현대아파트 A-301호
김현구 / 충남 천안시 목천면 서리 154번지
김현식 / 대구광역시 달서구 화원읍 128-3
김효성 / 대구광역시 현풍면 부리 336-5번지
나상훈 / 경남 김해시 대빽동 432-3
나소영 / 서울시 성북구 길음 1동 삼부아파트 103-1501호
남주승 / 서울시 광진구 능동 78-5
남차길 / 대구광역시 수성구 상동 56-44번지
노동주 / 경남 울산시 중구 태화동 477-2
노상민 / 충북 청주시 안림동 402-32
노상헌 / 대전시 동구 자양동 13-4
노영민 / 경북 문경시 모전동 97-51
노정환 / 충북 청주시 흥덕구 모충동 43-45
도인수 / 서울시 노원구 하계 1동 44-33
라종한 / 광주광역시 북구 용봉동 현대아파트 103-1002
문정식 / 서울시 은평구 불광 1동 8-189
민재현 / 인천광역시 남구 주안 3동 486-53
박노영 / 충남 논산시 회지 2동 시장제마을 금고
박대하 / 대전광역시 대덕구 석봉동 205-13
박동진 / 충남 당진군 순성면 양유리 445-55
박문호 / 전북 전주시 인후동 삼호아파트 3-512호
박민규 / 서울시 성동구 금호 4가 1533-4호 동호빌라 302호
박성규 / 경남 창원시 동정동 708-89 13/3
박세진 / 경북 구미시 황상동 화원 금봉타운 2차 201-913호
박용주 / 부산시 서구 남부 민 1동 67번지 19/1 일심아파트 201호
박진광 / 서울시 종로구 신정동 72-25
박창경 / 부산광역시 기장군 정관읍 월내리 128
박태원 / 서울시 양천구 목동아파트 501-601호
박현덕 / 경기도 안양시 호계 1동 삼심 5차 A-502호
박형식 / 충북 음성군.읍 용산리 1003번지
방준홍 / 충남 천안시 원성동 482-25
배상필 / 대구광역시 동구 불로동 518-5
백성호 / 대구광역시 달서구 화원읍 구라리 1738-3 청구 청룡 101-903호
서대인 / 부산광역시 연제구 연산 9동 460-21번지 9/2
서자원 / 부산광역시 남천 2동 삼익비치 213-805호
서현수 / 울산시 남구 장생포동 289-1번지 4/1
성준석 / 부산광역시 연제구 연산3동 1811-642 13/2
신경훈 / 금정구 구서동 무지개아파트 나-606호
신기수 / 경남 울산시 중구 학선동 432-266
신동길 / 강원도 정선군 남면 문곡 3/3반
신민수 / 경남 진주시 상대동 604-3
신영진 / 대구광역시 수성구 수성 3가 360-2
신정철 / 서울시 강남구 청담동 132-9 대주빌딩 7F L.M
심재호 / 인천광역시 남구 주안 4동 387-3호 2층
안 혁 / 서울시 동작구 상도 4동 244-139
안지훈 / 부산시 남구 우암 1동 43-52 2/2
안형진 / 대구광역시 수성구 상동 617-3
양승희 / 대전광역시 서구 가장동 61-37
여태민 / 경기도 시흥시 대야동 450-10 혜성교회 3층
염상진 / 서울시 성동구 응답동 109-28
염현철 / 경기도 안성군.읍 연지리 146
오문식 / 서울시 은평구 불광 2동 45-16
오민준 / 충남 천안시 원성동 672-67
오승환 / 경기도 하남시 덕풍 1동 라인아파트 102-909호
오이룩 / 경기도 수원시 장안구 연무동 253-22
오재원 / 서울시 동대문구 휘경 1동 168-6 12/6
오홍훈 / 대전시 동구 가양 2동 171-52번지 8/2
옥기원 / 경기도 고양시 일산구 일산 2동 삼성아파트 182-805호
우상민 / 충북 청주시 안림동 102번지
우태훈 / 강원도 춘천시 온의동 럭키아파트 104-702호
윤석민 / 대전광역시 중구 태평동 삼부아파트 33-76호
윤영남 / 대구광역시 수성구 두산동 40-11번지
윤재원 / 서울시 노원구 하계 1동 11-1블럭 주공아파트 910-619호
이경실 / 전북 전주시 인후동 588-12
이경욱 / 경북 경산시 대동 141-7번지 이진운씨댁
이경진 / 서울시 강북구 수유 2동 187-2 13/1
이관행 / 광주광역시 북구 두암 2동 우동파크 2차 201-714호
이광우 / 인천광역시 계양구 계산 2동 922-26호 20/2 대성다세대 다-102
이길환 / 울산시 동구 서부동 명덕아파트 101-1208호
이대영 / 광주광역시 소촌동 보영아파트 A-412
이동하 / 경기도 남양주군 화접 5리 688-7
이명구 / 경기도 수원시 권선구 세류 2동 1126-2 1/13
이병호 / 부산광역시 영도구 남항동 2가 10/1 35번지
이상범 / 충남 당진군 순성면 양유리 748-20
이성준 / 서울시 마포구 토정동 3-59
이성필 / 충북 청주시 복대 2동 34-45 20/1
이성훈 / 경기도 안산시 호계 1동 946-30 13/2
이세건 / 인천광역시 남구 주안 4동 1510-31
이세연 / 충남 천안시 두정동 극동 늘푸른아파트 110-1904호
이승현 / 대구광역시 북구 구암동 미래타운 201-1402
이승현 / 서울시 서초구 방배동 354-9호
이재경 / 부산광역시 수영구 망미 1동 774-17 12/5
이재민 / 서울시 구로구 고척 2동 248-9
이재원 / 경남 김해시 삼계동 동신아파트 103-102호
이정민 / 서울시 광진구 화양동 77-89
이종민 / 경기도 안산시 성포동 392 선경아파트 16-1208
이준걸 / 서울시 노원구 상계 8동 666번지 주공아파트 1027-304
이준재 / 서울시 구로구 구로 6동 28/5 131-2호
이준호 / 경기도 안양시 동안구 비산 3동 325-8
이지수 / 서울시 성동구 홍익동 1번지 청계벽산아파트 109-403
이창형 / 경북 경주시 충효동 510-1번지
이현성 / 인천광역시 부평구 십정동 186번지 22/4 323호
이효주 / 인천광역시 남동구 구월 4동 349-550 12/1 한일빌라 201호
임성규 / 경기도 파주시 조리면 봉일천 4리 79-70
임세윤 / 서울시 용산구 원효로 4가 산호아파트 A-1009호
임주현 / 서울시 노원구 공릉 1동 323-28호 17/5
장동구 / 대구광역시 동구 신천 4동 34-4
장성필 / 충북 청주시 복대 1동 229-16 20/1
장용민 / 경기도 부천시 원미구 상동 한아름아파트 1513-103호
장호수 / 대전광역시 동구 자양동 55-6
전기왕 / 경기도 안양시 비산 3동 369-17 동아상가 A-303호
전대영 / 서울시 영등포구 대림 1동 906-77 1/4
전민영 / 경남 김해시 삼계동 24-45
전상필 / 대구광역시 수성구 만촌 1동 642-10
전용훈 / 서울시 성동구 성수 1가 162-1호
전진우 / 부산시 진구 개금 2동 시영아파트 2-34 13/2
정구진 / 마산시 합포구 중앙동 현대아파트 나-801호
정동수 / 서울시 송파구 신천동 432-11
정민혁 / 서울시 강북구 수유 2동 45-2
정승구 / 대전광역시 서구 가장동 545-57
정정민 / 경기도 수원시 권선구 세류 2동 34-2
정현주 / 경남 김해시 외동 주공아파트 115-402호 705번지
조동진 / 인천광역시 계양구 효성 2동 546-1 삼진연립 4-305호
조성현 / 전북 익산시 부송동 주공 2차아파트 204-209호
조신수 / 경기도 수원시 팔달구 매탄동 매탄 4단지 22-44
조원걸 / 서울시 영등포구 신길 6동 4408번지
조윤범 / 인천광역시 부평구 부평 1동 동아아파트 32-1702호
조정환 / 인천광역시 부평구 청천 2동 삼익아파트 1-110호
조형섭 / 충북 청주시 상당구 우암동 347-9번지 38/3
진수정 / 서울시 성북구 길음 2동 332-37
차길수 / 대전시 동구 자양동 44-4
차석민 / 대전광역시 서구 가수원동 446-3번지
차유석 / 충남 천안시 성환읍 대흥리 2구 56-4
차현나 / 울산시 남구 장생포동 576-5번지
채기백 / 경기도 동두천시 생연동 276번지 은혜주택 2-203호
최석환 / 대전광역시 서구 가수원동 796-3번지
최성호 / 경북 경주시 안강읍 검단 2리 1115번지
최성호 / 서울시 도봉구 방학 4동 우성 1차아파트 101-302
최용준 / 서울시 동작구 사당 1동 1038-33
최재호 / 경남 울산시 중구 태화동 23-6
최종욱 / 서울시 노원구 상계 10동 대림 미륭아파트 3-1305
최진필 / 강원도 원주시 봉산 2동 삼익아파트 101-405호
최형철 / 인천광역시 서구 가정동 496번지 14/4반
추천수 / 경기도 수원시 장안구 연무동 435-55
추현준 / 경남 김해시 대빽동 연우아파트 나-205호
하수정 / 대구광역시 북구 노원 2가 85-8
한광수 / 서울시 동작구 신대방 1동 현대아파트 106-305호
한규민 / 강원도 원주시 학성 2동 41번지 10/4
한재수 / 경북 경주시 충효동 816-5번지
홍남표 / 대구광역시 북구 노원 2가 70-5
홍선재 / 경남 양산시 상북면 소석리 575
홍장군 / 강원도 홍천군 화촌면 풍천 2리 3반 573-6번지
황도일 / 서울시 서초구 반포본동 삼호아파트 3-109호
홍대규 / 경기도 안양시 만안구 박달 2동 신안아파트 1-1410
황성민 / 대구광역시 서구 평리 4동 1442-7번지 20/2
황성현 / 대전광역시 유성구 전민동 엑스포아파트 408-1001호
황수현 / 경기도 파주시 조리면 봉일천 2리 45-50
황연주 / 경기도 하남시 덕풍 2동 35-45
황정수 / 대구광역시 현풍면 부리 443-5
황정열 / 경북 청송군 현서면 화목리 254번지
황길수 / 대구광역시 북구 산격 3동 43/8
김민규 / 경기도 고양시 덕양구 화정 2동 565-32
나선정 / 경남 양산시 상북면 소석리 647
이재호 / 경남 울산시 중구 태화동 56-5
정윤수 / 대전광역시 대덕구 석봉동 34-55
엄재덕 / 서울시 용산구 원효로 4가 554-40

상품 수령 방법
지방당첨자: 꼭 전화를 하시어 주소를 확인 하시기 바랍니다. (02-702-3213~4) (우편 발송 해드립니다.)
경인지역 당첨자: 5월 30일까지 직접 찾아오셔서 수령해 가길 바라겠습니다.


접속 OK!
멀티 채팅, 멀티 게임
신나고 재미난 세계로 · · ·
유리도시
"유리도시"의 가능성은 무한합니다.
그리고 스스로 창조하는 새로운 즐거움의 세계!
■ 여러분의 분신 '아바타'
■ 백화점 쇼핑
■ 유리도시의 화폐 '토큰'
■ 게임 오락실
■ 처음 만남은 인사로 부터
■ 녹화도 재생도 OK!
■ 분신의 이름 등록
■ 프로그램 환경
· 486 이상의 CPU
· Windows 3.1 이상의 운용 소프트웨어
· 8MB 이상의 메모리
· 40MB 이상의 하드디스크 용량
· 256칼라 이상의 모니터
· 9,600bps 이상의 모뎀
※ CPU와 램 메모리, 모뎀이 상호 관계에 있으므로 486 급의 16MB 램메모리라면 2400 BPS의 모뎀도 최적이 될 수 있습니다.
※3月부터는 국내 통신사를 통한 서비스개시!
Go GCity를 하세요.
CHEIL JEDANG
제일씨앤씨주식회사
본사:100-095 서울 특별시 중구 남대문로 5가 120 국제화재빌딩
전화:726-7862, 7634 팩스:726-7639
개발원: FUJITSU 한국후지쯔 주식회사